

**NUR
7,50 DM
+ 2 CDs**

über 20 Updates

Herstellung: U.E. Sebald
Verpackungen GmbH, Nürnberg

über 25 Demos

**Computer
CD-Qualität:
sehr gut
TESTSIEGER**

PC ACTION



2/97 DAS PROFI-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

Die besten Spiele des Jahres

1997

**Star Trek Generations,
Dungeon Keeper,
Monkey Island III
u.v.m.**

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden
Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie
diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Umschlag gesetzlich geschützt - Herstellung:
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

Test des Monats

Flying Corps

Empires Angriff auf den Roten Baron

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden
Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie
diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Umschlag gesetzlich geschützt - Herstellung:
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg



Spieltips zu:

C&C Alarmstufe Rot
Privateer The Darkening
F1 Grand Prix 2
Down in the Dumps
Realms of the Haunting

Thema des Monats: Interplays „Descent to Undermountain“
Getestet: NBA Live 97, The Crow, XS, Terminator SkyNet u.v.a.



02

4 394104 507500

Beim Spiel mit LARRY 7 benutzt man nicht nur seinen Kopf...



Oh, nein... der größte Schmalspur-Macho der Softwarewelt ist zurück!
Seit 10 Jahren zieht Larry Laffer bei den Frauen den kürzeren -
aber diesmal läuft alles anders!!

Genießen Sie billige Anmachsprüche, original Disco-Musik aus den 70ern und die
einmalige Atmosphäre an Bord eines Traumschiffs.

Bestaunen Sie den völlig neuen Larry-Look: Echte Zeichentrickanimationen für
echte Männer und emanzipierte Frauen! Erleben Sie die heißesten Häschen,
die jemals in der Serie zu bestaunen waren. Jetzt nur keine falsche
Bescheidenheit... Lassen Sie den Larry raushängen!



BESTELLEN SIE KOSTENFREI DEN SIERRA KATALOG AUF CD-ROM.

Füllen Sie bitte den Bestellschein aus und senden Sie ihn in einem frankierten Umschlag an folgende Anschrift: SIERRA - DEUTSCHLAND - Robert - Bosch - Str. 32 - D - 63303 - DREIEICH

☐ JA, senden Sie mir bitte kostenfrei den Sierra Katalog.

Name: _____ Vorname: _____

Anschrift: _____

Postleitzahl: _____ Ort: _____ Land: _____



SIERRA®

AUFTAKT...

An dieser Stelle pusten wir gerade eine Kerze aus. PC Action hat Geburtstag! Am 17. Januar 1996 startete die Redaktion in einen hartumkämpften, aber aussichtsreichen Markt. Und mit Erfolg. Noch besser, PC Action hat sich etabliert. Ein Umstand, an dem Sie maßgeblichen Anteil haben, liebe Leser. An dieser Stelle ein herzliches Dankeschön für Ihr Vertrauen, das wir uns in diesem Jahr nach besten Kräften weiterhin sichern wollen.

Doch nicht nur das Magazin, sondern auch die Branche und ihre Produkte haben sich entwickelt, und zwar prächtig. Was sich alles so getan hat, haben wir in einem **Kurzüblick** über das vergangene Jahr zusammengefaßt. Dabei stößt man auf so manches **Kuriosum**, anderes wieder scheint erst gestern passiert zu sein. Jedenfalls darf sich **1996** als ein weiteres **PC-Spiele-Boom-Jahr** in die Geschichtsbücher eintragen. Noch nie gab es derart viele neue Spiele. Aber: auch noch nie gab es eine derart **ausgeprägte Selektion** im Kaufverhalten. Ein Trend, der sich in diesem Jahr leider fortgesetzt hat. In der Gunst des Verbrauchers stehen nur wenige, zugegebenermaßen hochkarätige Spiele, ganz weit oben. **Das Gros** der Veröffentlichungen steht wie **Blei** in den Händlerregalen. Dabei befinden sich darunter oft ganz **hervorragende Entwicklungen**, die wesentlich **größere Beachtung** verdient hätten.

In dieser Ausgabe beispielsweise überrascht ein weiterer deutscher Spiele-Entwickler mit einer 3D-Engine. Magic Bytes **Have A N.I.C.E. Day** eroberte sich Handumdrehen den **Spitzenplatz** im Rennspiel-Genre. Respekt. Daneben gibt es diesen Monat mit **The Crow** Acclains erste Filmumsetzung, die sich technisch wirklich sehen lassen kann, und Rowan Softwares **Flying Corps** setzt die Meßlatte für Sierras langerwarteten

Red Baron 2 deutlich höher. Schließlich sei Electronic Arts' **KKND** nicht nur Command & Conquer- oder Warcraft-Fans wärmstens empfohlen. Wir kürten den **Überraschungserfolg** unversehens zum **Test des Monats**. Da das Echtzeit-Strategiespiel aber erst kurz nach Redaktionsschluß eintraf und der **Titel der CD-ROM-Ausgabe** bereits im Druck war, lesen Sie dort noch **Flying Corps** als Test des Monats aufgeführt. Nach eingehender Betrachtung aber wollten wir Ihnen **KKND** nicht vorenthalten und betrachten **Flying Corps** in diesem Monat als zweiten Sieger. Das **Spielejahr 1997** ist damit **super gestartet**, was sich in den nächsten zwölf Monaten voraussichtlich noch ereignen wird, lesen Sie in unserem Special „**Die Hits 1997**“. Wir jedenfalls freuen uns auf ein weiteres Jahr.

Ihr PC Action Team!

Christian Müller

Christian Bigge

Alexander Geltenpott



In letzter Minute

Beginnt das neue Jahr als spielerisches Brachland? Mitnichten. Sicher, die ganz großen Super-Hits sind, mit Ausnahme von **Dungeon Keeper**, erst einmal nicht in Sicht. Dennoch bahnt sich eine ganze Reihe kleiner, feiner Spiele den Weg. Die haben es manchmal in sich.

Project Paradise



Ja, was haben sie alles dazugelernt. Bei den neuen Spielen deutscher Designer und Programmierer kommt man aus dem Staunen fast nicht mehr heraus. Auch **Ikarion** ist mit dem deutschen Steckenpferd Managerspiel und Wirtschaftssimulation groß geworden, zeigt sich jedoch mit dem explosiven Action-Adventure **Project Paradise** von einer ganz anderen Seite. Das puzzle- und ballerstarke Spiel nehmen wir für die nächste Ausgabe genauestens unter die Lupe.

Magic: The Gathering - Battlemage

Klappe, die erste! Gleich zwei Hersteller versuchen sich derzeit am gleichen Thema.



Neben MicroProse versucht sich auch Acclaim an einer akkuraten Umsetzung des erfolgreichsten Karten-Rollenspiels der Welt und eröffnet die Runde. Allerdings entschied man sich zugunsten des Spielablaufs am PC für eine freiere Interpretation des Gathering-Themas und hat dem Spielsystem ein fast schon strategisches Kleid verpaßt.

MDK

Schon seit Monaten im Gespräch ist das Scharfschützen-Actionspiel des Earthworm Jim-Entwicklerhauses Shiny Entertainment. Jetzt endlich scheint es soweit zu sein, daß der mysteriöse, schwarz gekleidete Einzelkämpfer seine Robot- und Alienopfer ins Visier nehmen kann.





SEITE 52

TEST DES MONATS: KKND

Electronic Arts kann uns also doch noch überraschen. Nachdem mit NBA Live 97 die Palette der diesjährigen Sport-Updates komplett ist, präsentiert man jetzt ein knallhartes SVGA-Echtzeit-Strategiespiel. Und Crush Kill 'N' Destroy hat alles Zeug, um Command & Conquer oder Warcraft 2 den Thron streitig zu machen.

INHALT

RUBRIKEN

Bestseller	108
CD-ROM Inhalt	80
Der offene Brief	162
Die Redaktion	50
Impressum	162
Inhalt Spieltests	52
Inhalt Spieltips	111
Inhaltsverzeichnis	4
Inserentenverzeichnis	51

Referenzen	108
Service	22
Spiele-Hotlines	22
Testurteil	50

AKTUELL

Aktuelles	18
Die Hits 1997	28
Genre-News	12, 14, 16
Hardware-News	18
Jahresrückblick 96	8

VORSCHAU

Mass Destruction	47
Sentinent	46
The Need for Speed 2	42
THEMA DES MONATS: Descent to Undermountain	36

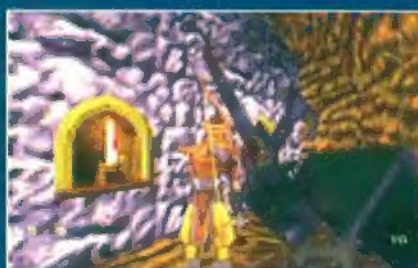
TESTS

A-10 Cuba	92
Age of Sail	68
Age of the Rifles	96
Die große Schlacht von Waterloo	101
Dragon Lore 2	76
Dragonheart	76
Flying Corps	90
FX Fighter Turbo	101
Gex	100
Have a N.I.C.E. Day	86
Helicops	92
Jetfighter 3	78
Mad TV 2	72
NASCAR Racing 2	69

SEITE 36

THEMA DES MONATS: Descent to Undermountain

Man kann schon von einem kleinen Boom sprechen. Rollenspiele sind wieder in. Und das vor allem, wenn sie alle neuen technologischen Möglichkeiten nutzen. Interplay bastelt derzeit am ersten SVGA-3D-Rollenspiel aus der Ich-Perspektive. Das mit der hauseigenen Descent 2-Engine ausgestattete Epos setzt nach Stonekeep die große Rollenspiel-Tradition fort.



NBA Full Court Press	79
NBA Live 97	64
Phantasmagoria 2	74
SimCopter	99
Star General	70
Steel Panthers 2	95
Street Racer	92
Takeru	76
Terminator SkyNET	60
TEST DES MONATS: KKND	52
The Crow: City of Angels	58
The Neverhood Chronicles	94
Tunnel B1	98
WWF in your House	101
XS 62	

SPIELERFORUM

C&C 2 Alarmstufe Rot	104
F1 Grand Prix 2	105
Warcraft 2	107
Z	106

SPIELETIPS

C&C 2 Alarmstufe Rot	118
Privateer - The Darkening	112
Down in the Dumps	128
Realms of the Haunting	136
F1 Grand Prix 2	142

KURZTIPS

Bleifuß 2	150
C&C 2 - Alarmstufe Rot	150
CivNet	150
Daytona USA	150
Deadlock	150
Diablo Demo	150
Eradicator	151
FIFA 97	150
Gender Wars	150
Hellbender	150
Heroes of Might and Magic 2	150
Master of Orion 2	151
Mechwarrior 2: Mercenaries	150
Megarace 2	150
Monster Truck Madness	150
NHL 97	151
SimCopter	151
SkyNet	151

HARDWARE

Schwergewichte	154
17- und 21-Zoll-Monitore im Test	
Referenzen	161
Schnellvergleich aller Hardware-Komponenten	



Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 58

TEST: The Crow: City of Angels

Eric Draven - The Crow is back. Zumindest im Kino. Am PC feiert der geheimnisvolle Untote dank Acclaim sein Debüt und prügelt sich durch die düsteren SVGA-Ku-



lissen des Kino-Vorbilds. Ein neues Motion-Capture-Verfahren sorgt dabei für hervorragende Animationen.



SEITE 90

Flying Corps

Rowan Software macht es Sierra wirklich nicht leicht. Die WW I-Flugsimulation Flying Corps glänzt durch eine superschnelle Grafik-Engine und einen abwechslungsreichen Kampagnen-Modus, der dem Spieler

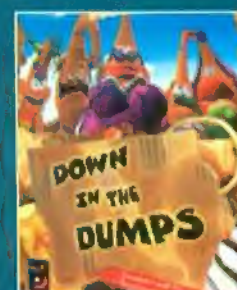


viele Freiheiten bietet. Da dürfte Red Baron 2 schon einige Immelmans hinlegen müssen, um den Verfolger abzuschütteln.

AB SEITE 111

Spieletips zu Privateer 2, C&C Alarmstufe Rot, Down in the Dumps u.v.m.

Komplettlösungen und Spieletips satt! In der Tips & Tricks-Rubrik finden Sie die richtige Hilfe zu den Hits dieses Winters.

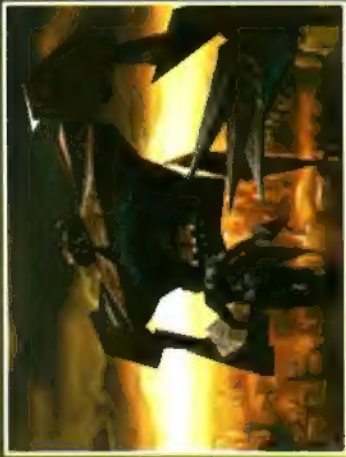


DEINE ZUKUNFT SIEHT FINSTER AUS





EIN RACHEENGEL WIRD
SICH VOM HIMMEL STÜRZEN
UND GERECHTIGKEIT IN DIE
WELT BRINGEN...



NIMM DEIN SCHICKSAL INS
VISIER.

SHINY
ENTERTAINMENT

TM

J E T Z T F Ü R P C C D - R O M

<http://www.shiny.com>

DISTRIBUTED BY
AKKlaim
Entertainment GmbH

MDK (C) 1996 SHINY ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MDK AND ALL RELATED CHARACTERS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SHINY ENTERTAINMENT, INC.
©AKKLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. AKKLAIM IS A DIVISION OF AKKLAIM ENTERTAINMENT.



17. Januar 1996: Ein neues PC-Spiele-Magazin erblickt das grelle Neonlicht der Kioskregale. PC Action hatte seinen echten ersten „Erstverkaufstag“. Inzwischen hat sich das jüngste Kind der Computec Verlags-Familie prächtig entwickelt. Daran haben unsere Leser einen großen Anteil, und der Redaktion hat es viel Spaß gemacht, Sie über die letzten Monate zu begleiten. Aus diesem Grund lassen wir alle zwölf PC Action-Ausgaben blitzlichtartig noch einmal Revue passieren.

1 Jahr PC Action

DAS WAR 1996



Januar 1996

Debüt: Die Premiere der PC Action beginnt mit einem Paukenschlag. Als erstes deutsches Magazin berichtet PCA über Westwoods Ausnahmezustand, Alarmstufe Rot und Tiberium Sun. Die C&C-Hysterie hat gerade ihren Höhepunkt erreicht, dabei wird Warcraft 2 gerade eben mal getestet. PC Action setzt mit der ausführlichen und hochaktuellen Tips & Tricks-Rubrik einen

neuen Standard. Schon in dieser Ausgabe findet sich die Komplettlösung zu Blizzards Echtzeit-Strategiespiel mit allen Karten der Menschen- und Ork-Kampagne.



Februar 1996

Deadline: Ein Monat des Wartens. Schon mehrmals verschoben und jetzt endlich kurz vor der Fertigstellung verpassen Wing Commander 4, Descent 2 und Grand Prix 2 die zweite PCA-Ausgabe nur knapp. MicroProses F1-Spektakel sollte sogar noch fünf weitere Monate auf sich warten lassen. Statt dessen darf PC Action einen ersten Blick auf Sid Meiers Civilization 2 werfen und organisiert die ersten SVGA-Screenshots von Grand Prix 2 und ein Interview mit dem Rennspiel-Gott Geoff Crammond. Das hat die Zocker-Welt noch nicht gesehen: über 60 Seiten Tips & Tricks zu aktuellen Spielen.



März 1996

Sternaler: Etwas verspätet, aber nichtsdestotrotz in ihrer ganzen Pracht zeigen sich Wing Commander 4, Descent 2, NBA Live 96, die C&C Mission-CD, Civilization und Grand Prix 2. Da macht das Redakteursleben wieder Spaß. Letzteres erwies sich jedoch als verfrühter Schnellschuß der Marketing-Abteilung und wird nochmals in Crammonds Programmier-Kerker gegeben. Befund: **Zu langsam!** Dafür überrascht **ID Software** mit der Online-Veröffentlichung des Multiplayer-Demos seines langerwarteten 3D-Action-Spiels.



Mai 1996

Prozent-Sternstunde: In der deutschen Magazins-Landschaft wird eine leidenschaftliche Diskussion über neue Wertungssysteme geführt. Ganz bewußt hält PC Action an der vertrauten und nachvollziehbaren Prozentwertung fest. Zugleich kommt die Redaktion den Forderungen der Leser und der Spiele-Industrie nach und führt mit der **Goldenen PC Action CD-ROM** eine Auszeichnung für besonders herausragende Spiele ein. Spielerisch setzen im Frühling Blue Bytes Siedler 2 und Interplays Conquest of the New World die Akzente. Noch eine Premiere: **Chris Roberts** ist der erste Stargast des interaktiven Interviews auf der Cover-CD-ROM.



Juli 1996

Sommerloch ade: Eine Legende ist tot. PC Action gelingt es als erstem deutschen Magazin, ID Softwares neue 3D-Monsterhatz ausführlich zu testen. Doch die 3D-Revolution hat erst begonnen und Core Design und Tomb Raider werfen ihre Schatten bereits voraus. Mit Echtzeit- und Adventurespaß **Z** und **Normality** verlieren die Sommerferien endgültig den Schrecken der Spiele-Ebbe. Lucas Arts meldet sich mit Afterlife zurück. Neuartig: In „Offenen Briefen“ wenden sich **geplagte Spiel-Protagonisten** an PC Action mit der Bitte, ihren Kummer über die Programmierer öffentlich kundzutun.



September 1996

Geknack: PC Action ist es gelungen, seit langen Jahren einmal wieder in die heiligen Hallen von LucasArts vorzudringen. Die Beute sind exklusive Informationen, Fotos und Screenshots von Top Secret-Entwicklungen wie Outlaws, X-Wing vs. TieFighter und Jedi Knight. Blizzards Diablo offenbart im **Thema des Monats** schon in der ersten Alpha-Fassung sein ganzes Potential. Daß es bis ins neue Jahr dauern würde, hätte niemand gedacht. Warner Interactives Creatures scheinen dem strapazierten Begriff „künstliches Leben“ erstmals ernsthaft Leben einzuhauchen. Außerdem: PC Action gibt es ab diesem Monat auch ohne CD-ROM für nur **DM 4,90**.



November 1996

Gut verpackt: So präsentiert sich die neue Covergestaltung mit integrierter CD-ROM-Tasche. Die Entwickler kennen derweil kein Halten mehr. Über 40 Spiele hat die Redaktion in diesem Monat unter die Lupe nehmen müssen. C&C Alarmstufe Rot, Privateer The Darkening, Tomb Raider und FIFA 97 halten alle Beteiligten in Atem. Klasse, endlich wieder gute Spiele! **Fast**, jedenfalls. Denn mit dem Bundesliga Manager 97 steht auch die Enttäuschung des Jahres ins Haus. Eine vertauschte Master-CD-ROM auf dem Weg ins Preßwerk beschert den Super-GAB (Größter Anzunehmender Bug). Doch Software 2000 gelobt Patch-Besserung.



April 1996

Online: Seit dem ersten April ist PC Action auch im Internet erreichbar. Schon eine Woche vor der Kiosk-Auslage können über die Homepage (www.pcaction.de) Auszüge aus dem aktuellen Magazin eingesehen werden. **Indy Jones** feiert in seinen **Desktop Adventures** ein zweifelhaftes Comeback am PC, doch mit **Pulse Entertainment** erhebt sich ein neuer Stern am Entwicklerhimmel. **Bad Mojo**, das Kakerlaken-Adventure scheint der Überraschungs-Hit des Jahres zu werden. Zugleich läßt PC Action in einem **spektakulären Gewinnspiel** über das Heft verteiltes Ungeziefer zählen.



Juni 1996

Doppelpackung: PC Action wieder in der Vorreiter-Position. Erstmals befinden sich auf einem deutschen Spiele-Magazin **zwei Cover-CD-ROMs**. Neben den Demo- und Update-Inhalten gibt die Redaktion einen Einblick in den größten Spielplatz der Welt, der **E3-Messe** in Los Angeles. Neu strukturiert werden außerdem die Vorschau- und Test-Artikel mit dem **Thema des Monats** und dem **Test des Monats**. Auf mindestens **sechs Seiten** werden neue Spiele auseinander genommen. Außerdem geben Alexander Geltenpoth, Christian Bigge und Christian Müller ihre Genre-Vorlieben preis. Als „Genre-Agenten“ führen sie ab sofort Interessierte durch entsprechende Heft-Inhalte.



August 1996

Komplettierung: Die Hardware-Rubrik feiert mit einem ausführlichen Soundkarten-Test ihren Einstand. Zeitgleich werden für besonders empfehlenswerte Produkte die **Redaktions-Empfehlung** und der **Redaktions-Preis-Tip** eingeführt. **Erin Roberts** läßt im Thema des Monats erstmals mit **Privateer The Darkening** aufhorchen und zeigt seinem Bruder, wie man's macht. **Fünf Monate** nach dem ersten Versuch legt MicroProse die **endgültige Fassung** von **Grand Prix 2** vor und definiert die Maßstäbe für Rennspiele endgültig neu. Die **Tips & Tricks-Rubrik** erlebt mit den detaillierten Lösungskarten zu Bitmap Brothers' **Z** einen neuen Höhepunkt.



Oktober 1996

Goldener Herbst: Die Weihnachtswelle rollt, und die Hersteller ballern ihre Spiele in die Regale. Alleine im Oktober gibt es **vier Goldene PCA CD-ROM** für Bleifuß 2, Orion Burger, Schleichfahrt und NHL 97. **Psygnosis' Formel 1** schwimmt mit FIA-Lizenz auf der Rennspiel-Welle. Im neuen Spielerforum veranstaltet PC Action zu den Publikumsbeliebten C&C, Warcraft 2, Z und Grand Prix 2 große **Leser-Wettbewerbe**, die sich als Renner erweisen sollen. Wichtigste **Neuerung** ist die Einführung des **PC Action Prüfstands**. Im neu eingerichteten **Hardware-Labor** werden **hardware-intensive Spiele** auf **Verwendungsfähigkeit** auf den gängigsten PC-Systemen geprüft.



Dezember 1996

Füllhorn: Wieder erscheinen diesen Monat über **40 neue Spiele**. Glücklicherweise stimmt bei den meisten auch die Qualität. **Diablo** erweist sich als das prophezeite **Sucht-Spiel**. Kaum zu glauben: **DSA 3** ist doch noch fertig geworden. Ein erster Blick auf Lucas Arts neues **Star Wars-Strategiespiel Rebellion** nimmt vorweg, daß 1997 ganz im Zeichen der Kult-Trilogie stehen wird. Neben **Jedi Knight** werden vor allem die renovierten Kinofilme in der **Special Edition** für Aufsehen sorgen. Währenddessen versinkt die **Hardware-Redaktion** in Kabeln, Steckern und Arbeit. Sage und schreibe **69 Joysticks, Pads und Lenkräder** werden in dieser Ausgabe getestet.

Dein Spiel,



PlayStation Magazin
Note 1,4 · 12/96



92% Mega Fun
12/96



90% Video Games
12/96



89% Maniac
12/96



90% PC total
1/97

TOMB RAIDER

featuring Lara Croft



Geheimnisse unter: <http://www.tombraider.de>

Abenteuer!



88% PC Joker
1/97



90% PC Game
1/97



87% PC Action
12/96



87% Power Play
1/97



CORE

EIDOS
INTERACTIVE

INTERAKTIVER FILM

ACTION



ADVENTURE

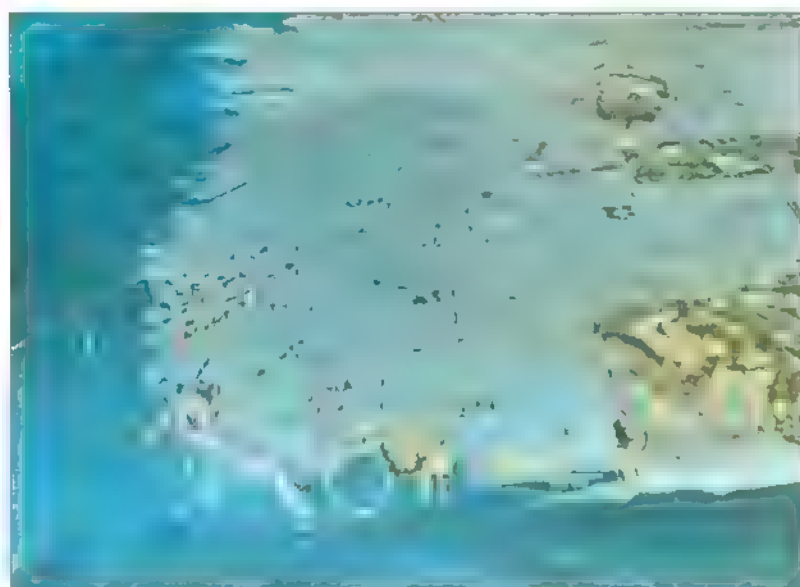
FLUGSIMULATION



Flight Unlimited 2

Nach einem Ausflug ins Action-Strategie-Genre kehrt Looking Glass zu seinen Wurzeln zurück. Flight Unlimited ist sicher eine der am schönsten anzuschauenden Flugsimulationen und befand sich auf einem hohen technischen Stand. Allerdings mangelte etwas an Motivations-Elementen, die die Vögel in der Luft und den Spieler am Monitor hielten. Mit dem Nachfolger soll sich das nun ändern. 25 Aufgabenstellungen aus der zivilen Luftfahrt müssen gemeistert werden. Dazu zählen Rettungseinsätze, gefährliche Wetterbedingungen und Notsituationen. Neben einer noch realistischeren Grafik-Engine und insgesamt 45 anfliegbaren Flughäfen rund um die San Francisco Bay Area bietet

Zwischen den Jahren und über den Jahreswechsel tut sich bekanntermaßen wenig in der Branche. Gott sei Dank haben aber nicht alle die Seele baumeln lassen. Insbesondere aus dem Bereich der Flugsimulationen läßt sich mit Jetfighter 3 und vor allem Flying Corps einiges Neues vermelden. Und schon sind mit Flight Unlimited 2 und TFX 3 weitere interessante Entwicklungen in Sicht. Die Abenteurer jedoch scheinen sich momentan leider im Winterquartier kommende Adventures vorzubereiten.

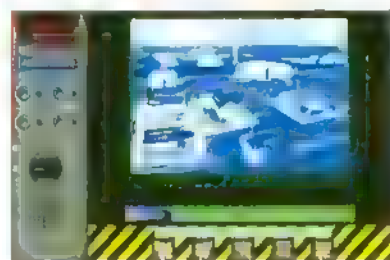


Flight Unlimited 2 auch sechs neue zivile Flugzeuge: Cessna 172, Piper Arrow, Beech Baron, Grob Segler, De Havilland Beaver, P-51D Mustang. Looking Glass hofft, die Entwicklung bis zur Jahreshälfte abgeschlossen zu haben.

Jane: Alles für Flieger-Freunde

Seit kurzem ist die Web-Site von Jane's Combat Simulations (Electronic Arts) zu einem inter-

essanten Anlaufpunkt für alle Freunde militärischer Flug-Simulationen geworden. Mit neuester Java- und Shockwave-Technik ausgestattet, erfährt man hier alles über erschienene oder in Arbeit befindliche Titel, kann sich im Nachrichtenforum austauschen, eine Datenbank durchforsten oder mit den Programmierern per E-Mail in Kontakt treten. Erreichbar ist der reichhaltige Fundus unter <http://www.janes.ea.com>.



Jazz Jackrabbit

Epic hat endlich ein Einsehen mit allen Karnickel-Liebhauern und bringt den Nachfolger des fulminanten Jump & Run-Spiels, das um zahlreiche Features und technische Kabinettstückchen



GERÜCHTE

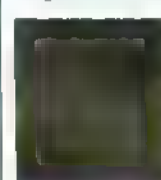
3Dfx Interactive mit 128 Bit 3D-Beschleuniger

Das Wettrennen geht weiter. Die Hercules Stingray 128/3D wird die erste Grafikkarte sein, die den neuen

3D-Beschleuniger-Chip Voodoo Rush trägt. Die Neuentwicklung übertrifft den bisherigen Klassensieger Voodoo bei weitem an Leistung: 45 MegaPixel/Sek., 1 Mio. texturierte Polygone/Sek. sprechen eine deutliche Sprache. Die Stingray soll schon bis März im Handel sein. Der US-Preis liegt bei \$ 299,-.

ION Storm, das neue ID Software

Nachdem ID-Mitbegründer John Romero ID Software bereits Mitte letzten Jahres den Rücken kehrte, um seine eigene Firma ION Storm zu gründen und Jay Wilbur in den „Ruhestand“ gegangen ist, scheint er in 3D-Action-Spezialisten der Ausverkauf wegzugehen. Zum Ende des Jahres haben der Vertriebs- und Marketing-Chef Mike Wilson und der Projekt Manager und Programmierer Shawn Green ID ebenfalls



verlassen. Das Pikante daran ist, daß er noch im Januar ihre neuen Stellen bei Romeros ION Storm anbot.

Programmierer verlieben sich in Flugzeug

Sie scheint ja wirklich das Lieblingskind aller Flugsimulator-Designer zu sein, die F-22 Lightning 2. Dabei wird der moderne Kampfflugzeug der US-Luftwaffe erst dieses Jahr offiziell in den Dienst gestellt. Jedenfalls bastelt mit DID bereits der dritte Entwickler (Novalogic, Mission Studios) an einer Simulation des Flugzeugs. In TFX 3 wird aber auch die Möglichkeit bieten den Luftkampf als Pilot einer AWACS-Maschine oder als Kommandant einer Luftwaffen-Basis mitzuerleben.



erweitert wurde. Der grüne Power-Hase heizt nun via achtfachem Parallax-Scrolling durch die zahllosen Levels, und wenn dies noch nicht genügt, der kann mittels des beigefügten Level-Editors eigene haarsträubende Kreationen schaffen. Aber auch



HIT-COUNTDOWN

ACTION

DF2: Jedi Knight	LucasArts	Feb 97
Into the Shadows	Triton	Feb 97
MDK	Shiny Entertainment	Feb 97
X-Wing vs. Tie Fighter	LucasArts	Mär 97

ADVENTURE

Blade Runner	Westwood	n.n.b.
Ecstasica 2	Psygnosis	Feb 96
King's Quest 8	Sierra	Jun 97
Monkey Island 3	LucasArts	Apr 97
Outlaws	LucasArts	Feb 97
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Mär 97
Starfleet Academy	Interplay	Feb 97
Star Trek: Generations	MicroProse	Sep 97
The City of the Lost Children	Psygnosis	Feb 97
Woodruff 2	Sierra	Feb 97

SIMULATION

Comanche 3	NovaLogic	Feb 97
Falcon 4.0	MicroProse	Feb 97
Flying Unlimited	Looking Glass	Jun 97
Red Baron 2	Sierra	Jun 97

INTERAKTIVER FILM

Akte X	Fox Interactive	Jun 97
Phantasmagoria 2	Sierra	Jan 97

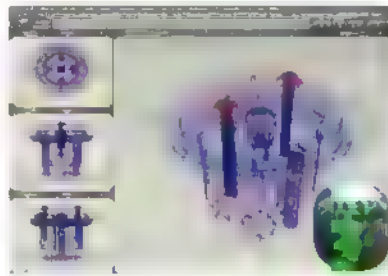
an Multiplayer-Spaß wurde gedacht. In vier verschiedenen Spielvarianten können bis zu vier (!) Spieler via Splitscreen an einem PC oder bis zu acht Spieler im Netzwerk gegeneinander antreten. Dabei durfte die SVGA-Grafik in 640 x 480 Bildpunkten für ausreichend Übersicht sorgen. Jazz Jackrabbit 2 soll Mitte 1997 erhältlich sein.

Pro Pinball - Timeshock

Schon mit dem ersten Spiel der Pro Pinball-Reihe konnte Empire unter den Flipper-Fans für Aufsehen sorgen. Mit Timeshock soll das Genre jetzt vor allem in grafischer Hinsicht zu einem neuen Höhenflug ansetzen. Zwar bietet man wieder nur einen Flipper-tisch, allerdings ist dessen Umsetzung in allen Belangen einer erstklassige Simulation. Schon mit einer 2 MB-Grafikkarte werden jetzt Auflösungen von 1.600 x 1.200 Bildpunkten bei 256 Farben erreicht, eine 8 MB-Karte stellt den Flipper dann sogar in



1. Zu Beginn müssen alle Bauteile eines Original-Flippers und ihre Position zueinander exakt vermessen werden.

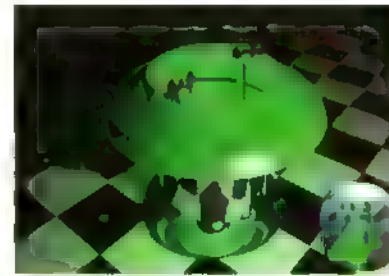


3. In einem 3D-Grafik-Programm werden zu den Bauteilen auch die kleinsten Details hinzugefügt, wie z. B. Schraubenköpfe.

Echtfarben dar. Timeshock kann aus acht verschiedenen Perspektiven gespielt werden, man hört das harte Rollen der Stahlkugel auf der Tischoberfläche, während Soundeffekte und Musik in Dolby



2. Als vereinfachte Modelle werden sie im Computer gespeichert, um das Design eines neuen Tisches einschätzen zu können.



4. Zuletzt wird das Drahtgittergerüst mit Materialtexturen überzogen und wieder in das Table-Design eingefügt.

Surround wiedergegeben werden. Ein Super-Zoom-Modus erlaubt es sogar, jeden Winkel der Rampen, Bumper und Ball Lock-Mechanismen genauestens unter die Lupe zu nehmen.

IM HEFT

Action Test:

Dragonheart	76
FX Fighter Turbo	101
Gex	100
Hel cops	92
Termination SkyNET	7
The Crow City of Angels	78
Tunne B1	78
WWF in your House	101
X5	74

Action Tips:

Privateer: The Darkening	112
--------------------------------	-----

Action Vorschau:

Mass Destruction	47
------------------------	----

Adventure Test:

Dragon Lore 2	76
Taker	76
The Neverhood Chronicles	94

Adventure Tips:

Down in the Dumps	74
Realms of the Haunting	136

Adventure Vorschau:

Sentinent	46
-----------------	----

Flugsimulations Vorschau:

A-10 Cuba	42
Flying Corps	90
Jetfighter 3	78
SimComer	99

Interaktiver Film Test:

Phantasmagora 2	74
-----------------------	----

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.



Neue Missionen für:
C&C,

Hexen, Civilization
und und und... 39,-DM



600 Missionen für Warcraft2,
200 Missionen für Descent2
und und und... 39,-DM



Neue Missionen, Gegner,
Waffen, Grafiken und vieles
mehr für den neuen
Action-Knüller von ID 29,-DM



In Arbeit:
Neue Missionen für
C&C2 und andere
Knüller 39,-DM

FDS Software GmbH

Hauptstr. 35a, 45527 Hattingen
Händleranfragen erwünscht!

WWW.FDS-WEB.DE

Bestelltelefon: 02324/964616

Versand per Nachnahme (+9DM)
oder per Vorkasse (+4DM)

WIRTSCHAFTSSIMULATION



SPORT

RENNSPIEL

Christian Bigge

Der Überraschungshit zum Jahreswechsel gelingt Magic Bytes. Mit Have A N.I.C.E. Day treten die Gütersloher den Beweis an, daß High Performance-Rennspiele auch für deutsche Entwickler kein Problem mehr darstellen. Sportlich ambitionierte Zocker erfreuen sich zudem am EA Sports-Nachzüg-

ler NBA Live 97, wieder einmal lieferten die Kanadier eine Galavorstellung ab, was auch Microsoft neidvoll anerkennen muß. Immerhin zeigt sich Billy Boys Spieleschmiede mit NBA Full Court Press von ihrer bislang stärksten Sportseite, auch wenn wir auf den ganz großen Wurf wohl noch etwas warten müssen. Wer doch lieber im Kreis herum fährt, sollte einen Blick auf Nascar Racing 2 werfen oder gleich auf The Need For Speed 2 warten, das im Frühjahr ins Haus steht.

Bundesliga Manager 97

Noch einmal der BM 97! Software 2000 will zur nächsten Ausgabe

das Update 1.2.4 fertigstellen. Daher haben wir uns entschlossen, den Nachtest des Fußball-

Managers um eine weitere Ausgabe zu verschieben. Bisherige Tests mit dem Update 1.2 würden das Programm auf jeden Fall bereits in den Bereich einer 80%-Wertung hieven und damit zur Kaufempfehlung werden lassen, weil die relevantesten Bugs inzwischen behoben wurden. Hatrick Wins von Ikarion läßt indes weiter auf sich warten. Wir rechnen jetzt im Februar mit der Testversion des BM97-Konkurrenten.



HIT-COUNTDOWN

SPORT

Actua Golf	Gremlin	1. Quartal 97
British Open	Looking Glass	1. Quartal 97
Bot-Soccer	Caps	1. Quartal 97
Caddyhack	Virgin	1. Quartal 97
Jack Nicklaus 4	Accolade	Januar
NBA Jam Extreme	Acclaim	1. Quartal 97
NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	1. Quartal 97
PGA Tour Golf 97	EA Sports	1. Quartal 97
Sampras Extreme Tennis	Codemasters	1. Quartal 97
SimGolf	Maxis	Januar
Space Jam	Acclaim	Februar
The Golf Pro	Empire	1. Quartal 97
UEFA Champions League 97	Philips Media	1. Quartal 97

WISIM

Al Capone	Magic Bytes	1. Quartal 97
Citizens	MicroProse	1. Quartal 97
Flughafen-Manager	21st Century	1. Quartal 97
Hattrick Wins	Ikarion	Februar
Herrscher der Meere	Attic	Januar
Theme Hospital	Bullfrog	März

RENNSPIEL

Dare Devil Derby	Mindscape	1. Quartal 97
Demon Driver	Philips Media	1. Quartal 97
Formel 1	Psygnosis	1. Quartal 97
Interstate '76	Activision	1. Quartal 97
Mario Andretti Racing 97	EA	Januar
Maximum Roadrace	Gametek	1. Quartal 97
Maxx	Greenwood	Januar
MicroMachines 3	Codemasters	1. Quartal 97
Monster Trucks	Psygnosis	Februar
Test Drive: Off Road	Accolade	Februar
Vette	MicroProse	1. Quartal 97
Wipeout XL	Psygnosis	1. Quartal 97
X-Car	Bethesda Softworks	1. Quartal 97

GERÜCHTE

Mit Rally Cross plant Psygnosis seinen nächsten Hit für die PlayStation. Das Rennspiel wartet mit zahlreichen abwechslungsreichen Rundkursen auf und soll angeblich über 20 verschiedene Fahrzeuge bieten. Über eine PC-Konvertierung ist noch nichts Offizielles bekannt, aufgrund der zahlreichen Rennspielumsetzungen der Frankfurter kann dies jedoch nicht ausgeschlossen werden.

Gerüchten zufolge soll Sega Enterprises das letzte Finanz-Quartal mit einem Verlust von 200 Mio. US-Dollar abschließen. Insider würden das auf die offensive Preispolitik bei der Saturn-Konsole und das gleichzeitige Abbrechen des Mega Drive-Marktes zurückführen. Quelle: Gametan Online.

Na endlich! Nachdem Pete Sampras Tennis von Codemasters noch auf sich warten ließ, nimmt sich jetzt auch Ocean dieses beliebten Sports an. Bei Breakpoint Tennis sollen Sie die 20 wichtigsten Turniere der Welt mit Ihrem eigenen Charakter durchspielen können. Der erste Aufschlag soll angeblich noch im März erfolgen.

Mit Jonah Lomu Rugby wagt Codemasters einen neuen Versuch, die relativ unpopuläre Sportart professionell auf den PC-Monitor zu bannen. Erste Grafiken lassen auf gute Qualität hoffen. Ob das Spiel 1997 auch in Deutschland erscheint, bleibt allerdings fraglich.

Monster Trucks

Nach dem etwas mäßigen Versuch von Microsoft, Deutschland in „Monster Truck Madness“ zu versetzen, nimmt sich nun auch Psygnosis den PS-Giganten an. Das Entwickler-Team von Reflections, u.a. verantwortlich für Destruction Derby, will mit Monster Trucks die Begeisterung für die uramerikanischen Ungetüme schüren. Mit einer Auswahl von mehr als 20 Fahrzeugen mit unterschiedlichen Fahreigenschaften dürfen Sie eine Langstrecken-Rally absolvieren, Arena- oder Stunt-Wettbewerbe bestreiten oder in kurzen Time Trials auf Bestzeit-

Jagd gehen. Echtzeit berechnete 3D-Landschaften sollen völlige Bewegungsfreiheit garantieren und wurden mit Wetterwechseln und diversen Terrain-Typen garniert. Eine 8-Spieler-Netzwerk-Option wird ebenfalls mitgeliefert. Im Februar dürfen Sie wahrscheinlich Ihren Zündschlüssel bereitlegen.



Der Planer 2 - Missions-CD



Zum Preis von rund DM 30,- bietet Greenwood ab sofort eine Missions-CD für Der Planer 2 an. Auf dem Silberling enthalten sind 20 neue Missionen der Kategorie „mittelschwer bis ultrahart“. Zusätzlich bauten die Bochumer gleich ein paar Upgrades für das Hauptprogramm ein. Die Online-Hilfe und verschiedene Spieledaten können jetzt auch ausgedruckt werden, Personalversetzungen, Fahrzeugrückführungen und Fachkalkulationen sind möglich. Außerdem spendierte Greenwood noch einmal sechs neue CD-Audioclips.

Test Drive: Off Road

Die Test Drive-Reihe von Accolade gehörte schon zu Amiga-Zei-

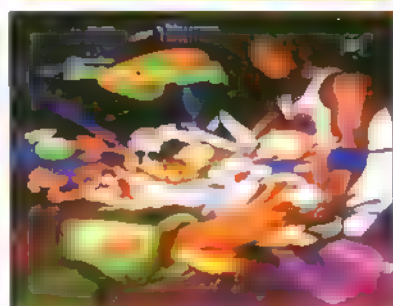


ten zu den Klassikern des Rennspiel-Genres. Mit Test Drive: Off Road wollen die Amerikaner nun diese Serie im zeitgemäßen Outfit auf dem PC wieder aufleben lassen. Diesmal bewegen Sie acht unterschiedliche Vehikel abseits der Highways durch unwegsames, in Echtzeit berechnetes Gelände. Gegen drei Rivalen kämpfen Sie sich durch ein Rennen über zahlreiche Checkpoints, wobei Sie Ihren Weg frei wählen können und auch kleinere Crashes erlaubt sind. Neun verschiedene Kameras sollen das Geschehen fernsehgerecht einfangen, für den Soundtrack verpflichtete man die Kult-Band Gravity Kills, die schon für die Filmmusik von Mortal Combat und Escape From L.A. verantwortlich zeichneten.

Im Februar will Accolade Sie Staub schlucken lassen.

Space Jam

Augenblicklich scheint wohl kein Sportspiel-Entwickler am Thema Basketball vorbeizukommen. Nachdem wir Ihnen bereits in der letzten Ausgabe NBA Jam Extre-



me von Acclaim angekündigt hatten, folgt schon der nächste Streich der Amerikaner. In Space Jam eiert sich Superstar Michael Jordan und die Cartoon-Helden Bugs Bunny, Daffy Duck und Tweety die braune Ledermurmel zu. Daß es bei dem abgefahrenen Dunk-Spektakel nicht immer ganz ernst zugeht, versteht sich dabei fast von selbst. Zahlreiche Special Moves, versteckte Charaktere mit besonderen Eigenschaften und ein Mehrspieler-Modus sollen die notwendige Spielmotivation liefern. Im Februar werden Sie wissen, ob sich der teuerste Basketball-Spieler der Welt die wildgewordenen Toons vom Leibe halten kann.

IM HEFT

Rennspiel Vorschau:	
The Need For Speed 2	42
Rennspiel Test:	
Have A N.I.C.E. Day	86
Nascar Racing 2	69
Streeteracer ..	98
Rennspiel Tips:	
F1 Grandprix 2	142
Sportspiel-Test:	
NBA Full Court Press	79
NBA Live 97	64
WWF In Your House	101
WISim Test:	
Mo. T.V. 2	72
WISim Tips:	
Privateer 2	112

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.

Tel.: 02762 490450
Fax: 02762 490460

Mo-Fr: 10 - 19 Uhr
Sa: 10 - 15 Uhr

BTX: MHC#



Computer Discount

Inh. Michael Muche
Ladenlokal MHC Koblenzer Str. 54 57482 Wenden - Gerlingen

486er Upgrade
Motherboard 486 bis 133 Mhz,
256Kb Cache, PCI-ISA, Controller,
E-IDE, Fido, 4xPS2, komplett mit:
AMD CPU 486 DX4-133 5x86
Aktivkühler und 8 MB Ram 60ns

329.-

Pentium Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz,
256Kb P.Burst, PCI-ISA, Controller,
E-IDE, Fido, 4xPS2, komplett mit:
AMD CPU 586 K5 100 Mhz
Aktivkühler und 16 MB EDO Ram

539.-

Pentium Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz,
256Kb P.Burst, PCI-ISA, Controller,
E-IDE, Fido, 4xPS2, komplett mit:
Intel CPU Pentium 120 Mhz
Aktivkühler und 16 MB EDO Ram

649.-

Pentium Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz,
256Kb P.Burst, PCI-ISA, Controller,
E-IDE, Fido, 4xPS2, komplett mit:
Intel CPU Pentium 133 Mhz
Aktivkühler und 16 MB EDO Ram

759.-

Alle Pentium Boards mit Intel Vx Chip !!

1 Jahr Garantie auf Hardware

Soundkarten:
Soundkarte 16 PnP 69,95
Orig. Soundblaster 16 PnP 139,95

Grafikkarten PCI:
Cirrus Logic 1MB DRAM 66,95
S3 Trio 64 V 2MB EDO 99,95
S3 Virge 3D 4MB EDO 249,95
Elsa Winner 2MB DRAM 159,95
Terminator 3D 4MB DRAM 269,95

CD-Rom LW:
8 fach Speed 189,95
10 fach Speed 224,95

**CPU's, Simm's und Festplatten zu Top - Tagespreisen !!!
ANRUFEN !!!**

Wir führen:
Controller, CD-Rom, CD-Writer,
Drucker, Festplatten, Gehäuse,
Grafikkarten, Mainboards, Modem,
Mäuse, Monitore, Netzwerk, Scanner,
Speicher, Soundkarten, Streamer,
Tastaturen u.v.m.
Natürlich auch Komplettsysteme,
Notebooks, Software, und Spiele
Lassen Sie sich beraten.

Versand per Nachnahme, Versandkosten 14,90 + 3,- VA
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30,- Kostenpauschale
Lieferzeit 2 - 5 Werktage

Mandala - 0531/22075-20

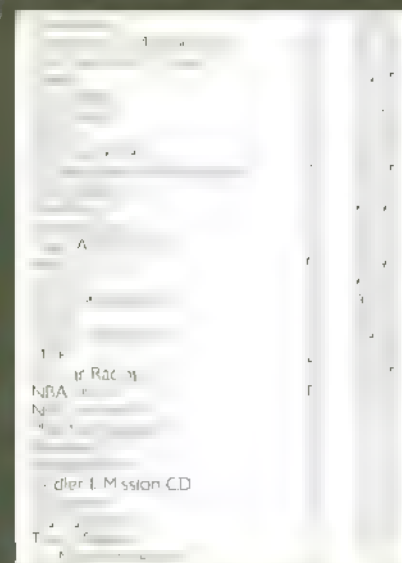


Pro Stück nur 39,95 - solange der Vorrat reicht !

Megabundle: nur DM 69,-

Gravis GamePad, NHL 96, FIFA 96

Beachten Sie auch unsere Anzeige in den PC-Games



Joysticks
CD ROM Laufwerke
Pioneer DR
Soundkarten
Soundblaster 1
Festplatten
CPUs
4x4
Mainboards Pentium -
572P4 256KB 4
Grafikkarten
CD R
SIMMS

Mandala GmbH Helmstedter Str. 6, 38102 Braunschweig
Tel: 0531/22075-20, Fax: -46, HTTP://www.welfen-netz.com

ROLLENSPIEL



STRATEGIE

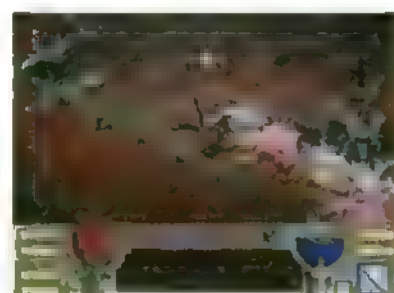
Nachtrag

Diablo - die Wertung

Nachdem die endgültige Vollversion doch erst Anfang Januar erhältlich war, entschlossen wir uns, Diablo letzte Ausgabe noch ohne endgültige Wertung zu testen. Natürlich holen wir die Wertung hiermit nach. Zum einen ist der Storymodus doch um einiges interessanter als bisher angenommen. Allerdings benötigt man „nur“ ungefähr 20-



Grün bedeutet, die Verbindung zum Mitspieler wäre sehr gut.



Die Drachen in der Hölle gehören noch zu den harmlosen Monstern.

1997 dürfte für Rollenspieler ein ganz großes Jahr werden. Zahlreiche unterschiedliche Spiele des Genres sollen dieses Jahr fertig werden. Außerdem erobern endlich auch die Rollenspiele das Multiplayer-Feature für sich. Diablo und Meridian 59 haben den Anfang gemacht, schon jetzt steht fest, daß Descent to Undermountain und Ultima Online folgen werden. Strategiespieler müssen sich sowieso keine Sorgen machen. Wer schon Command Conquer 2 durchgespielt hat, sollte einen Blick auf KKND von Electronic Arts werfen. Fantasy-Liebhaber warten vielleicht doch noch auf Dungeon Keeper, das jetzt wirklich kurz vor der Veröffentlichung steht.

30 Stunden, bis man Diablo selbst gegenübersteht. Es ist leider nicht möglich, Charaktere zwischen Single- und Multiplayer-Spielen zu wechseln oder mit dem Singlespieler-Charakter ins Internet zu ziehen. Charakterdaten können auch nicht kopiert werden. Sehr gelungen ist auch das Battlenet. Das Programm sucht sich selbständig die beste Verbindung zu einem Battlenet-Server. Dort kann der Spieler mit gleichgesinnten chatten. Sämtliche laufenden Spiele, an denen noch keine vier Spieler beteiligt sind, stehen aufgelistet zur Verfügung. Der besondere Clou: die Qualität der Verbindung zu den einzelnen Spielen wird man sofort hingewiesen, wodurch sich das sogenannte „Lag“ (das Spiel gerät immer wieder ins Stocken) in Grenzen hält oder gar ganz vermeiden läßt. Passen Sie auf Battlenet-Mitspieler auf, sie könnten es auf Ihre Ausrüstung abgesehen haben! Ein Deathmatch ist nämlich ohne Vorankündigung jederzeit möglich. Diablo gehört auf alle Fälle technisch und inhaltlich zur Spitzenklasse. In der nächsten Ausgabe bieten wir Ihnen einen Games Guide mit nützlichen Tricks zum Einzel- und Mehrspieler-Modus.

Dark

Ultima Underworld gehört wohl selbst heute noch zu den respektablen Rollenspielen. Warren Spector, einer der Produzenten von Ultima Underworld, arbeitet jetzt für Looking Glass an Dark. Das 3D-Rollenspiel aus der Ich-Perspektive soll nicht nur über phantastische Grafik verfügen, sondern auch eine perfekte Story enthalten, die sich dynamisch mit den Aktionen des Spielers entwickelt. Looking Glass ist bekannt für hervorragende Grafik-Engines. Ein genauer Veröffentlichungstermin für Dark steht noch nicht fest.

Gelungene Atmosphäre durch ausgezeichnete Grafik. Man beachte das realistische Spiel zwischen Licht und Schatten (rechts).



GERÜCHTE

Der Betatest zu Ultima Online von Origin startet voraussichtlich erst März.

Mit der Vollversion ist damit frühestens im Juni bis Juli zu rechnen.

Simtex, eine der größten Softwarewarenschmieden von MicroProse, kündigt Civilization 3 und Master of Magic 2 an. Dazu muß allerdings gesagt werden, daß Sid Meier nicht mehr an der Entwicklung von Civilization 3 beteiligt ist.



Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 4 Sp. Netzwerk, Internet
Hersteller:	Blizzard/Bomco
Technik:	SVGA, SB (DirectX 3.0)
Sprache:	englisch/sehr leicht
CD/DVD:	600 MB/2 MB
Preis:	135 DM/100,-
Grafik:	92%
Sound:	87%
Genre:	Action-Rollenspiel



» Technisch perfektes Hack'n'Slay auf höchstem Niveau «

PC ACTION 2/97

Planetenverteidigungen müssen gegen invasierende Flotten und Spionagesatelliten errichtet werden, ansonsten müssen Sie bald den Feind auf Ihrem eigenen Planeten in der Feldschlacht besiegen.

Imperium Galactica

Im dritten Jahrtausend leidet die Erde hauptsächlich unter der Überbevölkerung. Sämtliche Probleme scheinen mit der Erfindung des Hyperspace-Antriebs gelöst. Doch das schnell wachsende Sternen-Imperium läßt sich nur schwer regieren. Etliche außerirdische Rassen warten nur auf ein Zeichen der Schwäche, um die Menschheit mit Krieg zu überziehen. **Imperium Galactica** soll ein **Echtzeit-Strategiespiel** im Stil von **Master of Orion** werden. Über 100 Planeten, auf denen jeweils mehrere hundert Gebäude stehen können, müssen verwaltet werden. Dazu kommt der Bau und die Leitung einer Sternenflotte, technische Entwicklungen, Diplomatie mit bis zu sieben außerirdischen Rassen sowie Weltraum- und Bodenschlachten. **Imperium Galactica** dürfte noch 1997 erscheinen.

Dreidimensionale Gefechte in Echtzeit in einem Strategiespiel.

IM HEFT

Rollenspiel Vorschau:

Descent to Lunderpunta n 36

Strategie Test:

KKND	52
Steel Panthers	95
Star General	70
Age of Rifles	96
Age of Sail	68
Die Große Schlacht von Waterloo	101

Strategy Tips:

Command & Conquer 2118
M.A.X.Beilage

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.

HIT-COUNTDOWN

STRATEGIE

Dungeon Keeper	Bullfrog	März '97
Pax Imperia 2	THQ	April '97
Magic: The Gathering	Interplay	1. Quartal '97
Magic: The Gathering	MicroProse	1. Quartal '97
StarCraft	Blizzard	4. Quartal '97

ROLLENSPIELE

Lands of Lore 2	Westwood	3. Quartal '97
Descent to Undermountain	Interplay	2. Quartal '97
Fallout	Interplay	2. Quartal '97
Return to Krondor	7th Level	1. Quartal '97
Betrayal at Artara	Sierra	1. Quartal '97
Ultima 9	Origin	März '97
Ultima Online	Origin	Juli '97
Dark Earth	Kausto	März '97

ZiRoTec

Der Multimediaversand aus Sachsen

Assassin 2014	Dv 75 DM	Einsteins Mission	Dv 3 DM
Armageddon Fest	Dv 8 DM	Law of the Jungle	Dv 7 DM
Battle Cruiser 3000 AD	Dv 65 DM	DSA 3 Schatten über Riva	Dv 1 DM
Civilization 2	Dv 75 DM	Lungeon Kloppe	Dv 75 DM
Comanche 3.0	Dv 8 DM	Flackentzug	Dv 8 DM
Creatures	Dv 70 DM	God Games	Dv 4 DM
Demonworld	Dv 70 DM	Hall of Wonders	Dv 7 DM
Destiny	DA 70 DM	Holiday sand	Dv 7 DM
Diablo	DA 8 DM	Hip Hop 4	Dv 4 DM
Die Pandora Akte	Dv 85 DM	Lands of Lore	Dv 25 DM

NHL 97 FIFA 97 NBA 97
nur je 70 DM

Leisure Suit Larry 7	DV 80 DM	Soul Hunt	DV 60 DM
Net Zone	DV 65 DM	Star Control 3	DV 80 DM
Privateer 2	DV 80 DM	Super EF 2000	DV 80 DM
Project Paradise	DV 70 DM	Syndicate Wars	DV 75 DM
Reverous im Wello	DV 80 DM	Theme Hospital	DV 70 DM
Road Rash	DV 60 DM	Toonstuck	DV 80 DM
Schleichfahrt	DV 70 DM	Tunne B1	DV 80 DM
Siedler 2 + Missions-CD	DV 95 DM	US Navy Fighters 97	DV 80 DM

Selbstverständlich führen wir auch noch viele weitere Spiele die nicht in der Anzeige stehen. Fordern Sie unsere Komplettliste an.

Intimer u. Preisänderungen vorbehalten Verkauf nur solange Vorrat reicht
 6 DM vork. (nur ec-Scheck 9 DM NN) ab 200 DM vork. 10 DM vork. 10 DM vork.

Die Preise in unserem Ladengeschäft in 08340 Schwarzenberg, Schneeberger Straße 5 können variieren!

Tel.: 03774/27003 Fax: 03774/27004

Zubehör		Mainboards-CPU		Speicher	
Aktivboxen 30W	49,00	Pentium 250PB Cache	199,00	SIMM 1 MB	19,00
Aktivboxen 120W (incl. Netzteil)	69,00	ASi 5 P55T2P4	299,00	SIMM 4 MB	49,00
		Cygnite 10x 512KB Cache	333,00	SIMM 4 MB PS/2	49,00
CPU Lüfter für 486er	14,99			SIMM 4 MB PS/2 EDO	55,00
CPU Lüfter für Pentium	19,90	80486DX/280	69,00	SIMM 8 MB PS/2	65,00
OMEGA ZIP 1.1W	325,00	5 Volt		SIMM 8 MB PS/2 FDO	67,00
Zip-Medien 100MB	23,50	Stromversorgungsadapter		SIMM 16 MB PS/2	165,00
Floppy Laufw. 1,44MB	45,00	3,3V CPU auf 5V lowered	48,50	SIMM 16 MB PS/2 E	167,00
ISA Controller	25,00			Cache-RAM Satz 256k	85,00
		AMD 5x86 133MHz	89,00	Pipeline Bu. Cache 256k	75,00
Computerkamera	für	AMD 5x100	149,00		
Druckerport		CYRIX 166+	299,00	Adapter	
QuickCam s/w	215,00	IP 133	399,00	4xSIMM PS/2	25,00
		IP 150	555,00		
		IP 160	799,00		
Chause BigTower oNT	95,00	P200 und P200pro auf		CD-ROM	
Chause MiniTower oNT	55,00	Anfrage		CD-ROM 8-fach	
Netzteil 200W	89,00	Festplatten		CD-ROM 3-fach Wechsel	
Netzteil 230W	75,00			intern	
Wechselrahmen für HD	35,00			CD-KIT 10-fach	
Joystick	19,50			CD-Brenner incl. Software	
Null-Modemkabel	16,50			2-fach schreiben	
Null-Modem ser. & par	29,50			CD-Rohlinge 10 St	
Modem 14.4	89,00			Caddy für CD-ROM	
Modem 28.8	195,00				
ISDN 80 Karte Fritz	195,00			Netzwerk	
ISDN 80 Karte Creatix	179,00			Karte NE2000 kp BNC	
Mouse ser. & PAD	13,50			Karte NE2000 BNC und UTP	
Mouse Logitech 3Tb.	29,00			PCI	
Microsoft Mouse	38,00			Netzwerkkabel konfektioniert	
WIN 95 Tastatur	39,00			je 10m	
Tastatur 302Tb DIN	27,00			Abschlußwiderstand BNC	
				Chirrupstecker BNC	
USV 250 VA	145,00			Kabelverbinder BNC	
USV 400 VA	299,00				
		SOUND		Aufdratzatz 486er auf	
VGA Karten		PINE 16bit SB-PRO/WIN95		Pentium 180	
ATI WinCa 2MB PCI	115,00	kompat		349,00	
ATI WinCa 1MB PCI	95,00	Soundblaster PNP			
Matrox Mystique 2MB	299,00			auf Wunsch	
Elm Victory 3D	299,00	aktuelle CD Spiele		Komplettssysteme und	
PCI 2MB EDO S3	115,00	unter 03361.5246		Systemanrüstungen	
PCI 1MB	75,00			Abholung und Anlieferung	

TSUNAMI Computer Woldegk GmbH, 17348 Woldegk, Mühlendamm 1
Tel.: 03963 / 211336 Fax: 03963 / 211337

Preise freibleibend, Zwischenverkauf, Irrtum und Änderungen vorbehalten

DIE ETWAS ANDERE HITRADE



KULTIG! Eric Draven ist die Krähe, und er ist nicht nur im Kino, sondern auch am PC teuflisch cool.



SCHNITTIG! Magic Bytes Muscle Cars haben den Charme von Matchbox und die Power eines Referenz-Rennspiels.

WINDIG! Flying Corps läßt die Welt der tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten hautnah miterleben.



SÜCHTIG! Electronic Arts' Überraschungs-Coup KKND läßt die Echtzeitstrategie-Fans weiter an der Maus hängen.



BOMBIG! Endlich gehen auch die NBA-Stars in EAs 97er Saison, und am Monitor steht man mitten auf dem Parkett.



SPASSIG! Klaymens originelle Abenteuer in Neverhood sind gespickt mit Gags und Originalität.



MERKWÜRDIG! Weshalb nimmt sich denn bitte niemand einer guten deutschen Wirtschaftssimulation mit moderneren Mitteln an?

ÜBERFLÜSSIG! Street Racer war ein gutes 16 Bit-Videospiel - vor zwei Jahren. Wer will das angesichts F1GP2 oder Sega Rally noch sehen?



TRAURIG! Der Special Effects-Film der letzten Jahres, Dragonheart, wurde verdigitalisiert. Sieht Dennis Quaid so aus?

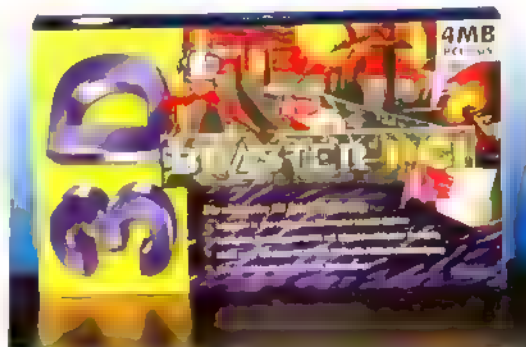
UNNÖTIG! Die Neuauflage von FX-Fighter Turbo geht im Vergleich mit der Genre-Konkurrenz gleich in der ersten Runde zu Boden.



3D-Blaster PCI

Der schon lange angekündigte Creative Labs 3D Blaster für den PCI-Bus ist endlich in der Redaktion eingetroffen. Die PCI-Karte besitzt vier MByte EDO-RAM mit 50 ns Zugriffszeit und arbeitet mit dem brandneuen 3D-Beschleuniger Vértité von Rendition. Dieser Grafikprozessor beschleunigt sowohl 2D-Anwendungen unter Windows 95 als auch 3D-Spiele, die Direct3D unterstützen. Außerdem sind zahlreiche Spieletitel angekündigt oder bereits lieferbar, die auch ohne Microsofts API direkt mit dem Vértité kommunizieren - so auch der aktuelle 3D-Knaller von id Software. Mit Unterstützung durch den 3D Blaster läuft das 3D-Spiel auch mit einem Pentium 100 in den hohen Auflösungen bis 768 x 576 beeindruckend flott. Dank bilinearem Filter ist die Grafikqualität phantastisch: Beim Heranzoomen an ein Objekt trübt keinerlei Klötzchengrafik den guten Eindruck. Das Spiel läuft trotz eingeschaltetem bilinearen Filter rund 40 Prozent schneller als das Original. Auch die 2D-Leistungen der Karte unter Windows 95 wußten zu überzeugen. Creative Labs verlangt für den 3D-Blaster inklusive Vollversionen von Fatal Racing, Flight Unlimited, Rebel Moon und Actua Soccer 449,- Mark. Eine eingeschränkte Version von Battle Arena Toshinden zählt ebenfalls zum Lieferumfang. An den Treibern darf Creative noch arbeiten, denn gelegentliche Abstürze trübten den sonst guten Gesamteindruck. Info: Creative Labs: Tel. (089) 99 28 71-0, Fax (089) 99 28 71-22

Der 3D-Blaster von Creative Labs verdient die Bezeichnung 3D-Beschleuniger zu Recht. Außerdem ist die Bildqualität der getesteten Spiele dank bilinearem Filter ausgezeichnet.



News Splitter

- ◆ **Soft-Synthesizer:** Yamaha bringt in Kürze eine softwaremäßige Emulation eines XG-kompatiblen Wavetable-Synthesizers als Plug-In für den Netscape Navigator heraus. Unter http://www.ysba.com/midplug_index.html finden Sie eine kostenlose Betaversion des Synthies zum Probieren.
- ◆ **Neue Virge-Versionen:** S3 kündigt zwei weitere Versionen des Grafikprozessors an, die 3D-Spielen endlich Beine machen sollen. Geplant ist der VirgeDX mit DRAM-Unterstützung sowie der VirgeGX, der mit dem schnelleren SGRAM arbeitet. Beide Versionen unterstützen einen 170-MHz-RAMDAC.
- ◆ **Soundprozessor von S3:** FM- und Wavetable-Synthesizer sowie ein Soundblaster Pro-kompatibler Klangerzeuger sind beim neuen Prozessor SonicVibes von S3 in nur einem Chip integriert. Der Prozessor arbeitet erstmalig für einen Soundprozessor über den PCI-Bus mit dem RAM des Rechners, was die Kosten einer Soundkarte erheblich reduzieren wird und außerdem die Systembelastung während der Wiedergabe deutlich verringert.
- ◆ **Virtual Reality:** Die 3D-Shutterbrille Cyberboy von Woobo Electronics hat neben den zwei LCD-Displays - die das Bild in Sekundenbruchteilen vom linken auf das rechte Auge lenken - auch einen eingebauten Kopfhörer und wird an eine serielle Schnittstelle angeschlossen. Der Cyberboy kostet zusammen mit Descent II und Depth Dwellers 249,- Mark. Eine zusätzliche Brille ist für 100,- Mark erhältlich.
- ◆ **Spieleachen:** Die französische Firma Guillemot, die gerade mit ihrer 64-stimmigen Soundkarte für Furore sorgt, erweitert ihre Produktpalette um eine Reihe von Joysticks, Gamepads sowie ein Lenkrad für den PC.

PC Action

im Abo

für sensationelle
DM 79.90

Bringt Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC ACTION-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.

Bitte beachten: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert! Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine.

Als Dankeschön:
CD-Ständer
mit 12
Jewel-Cases



PC ACTION - das Profi-PC-Spielmagazin - im Abo:

- Jeden Monat über 50 Seiten GAMES GUIDES zu aktuellen PC-Spielen. Außerdem: kompetente Tests aller Spielhits
- Auf CD-ROM - alles was ein Spielerherz begehrt: Demos, Updates, Patches, Codes, Levels, Maps, Schummelsoftware....
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück
- Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein luckenloses Sammelwerk

Einfach Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

☒ **JA, ich will das PC Action-Abo mit CD-ROM.**
(DM 79,90/ Jahr (= DM 6,66/ Ausgabe) Ausland 103,90/ Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen,

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Als Dankeschön erhalte ich den CD-Ständer + 12 Jewel Cases (Artikelnummer 1086). Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs. Ich erhalte das PCA-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos (bitte ankreuzen).

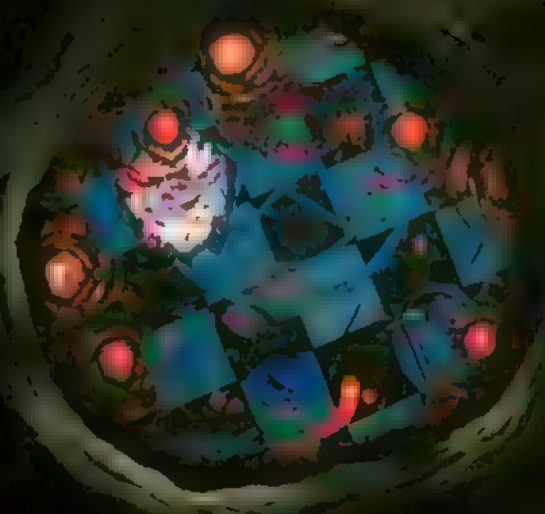
- ☐ Gegen Rechnung
- ☐ Bequem per Bankeinzug

Konto -Nr

BLZ

PROJECT PARADISE

IN DER FINSTERNIS EINER APOKALYPTISCHEN ZUKUNFT
LAUERT DAS TÖDLICHSTE ALLER GEHEIMNISSE...



BETRETEN SIE EIN NEUE



KARION
Software-Entwickler GmbH
Bismarckstr. 18-20 · D-52064 AACHEN
Tel. 0241-470 150 · Fax 0241-470 15 25
Internet: <http://www.karion.com>
E-Mail: info@karion.com

PROJECT PARADISE, wurde entwickelt von SOFT ENTERPRISES

POWER PLAY:

Sehr schöne Grafikengine, die die Ballerei von der Masse der 3D-Konkurrenten abhebt.

PC PLAYER:

Action-Fans: Installieren und staunen!

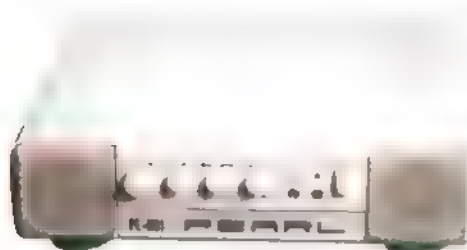
UNIVERSUM

400.000 mal C&C 2

Hamburg. Seit dem offiziellen Erscheinungstermin am 29. November 1996 verkaufte sich der Strategiehämmer "Command & Conquer Teil 2: Alarmstufe Rot" nach Firmenangaben bereits über 400.000mal. In den Media Control Charts schoß der Titel damit noch im Erhebungszeitraum November auf den ersten Platz. „Deutsche Computerspieler erwarten anspruchsvolle Unterhaltung und stürzen sich mit Vorliebe auf Strategiespiele. Mit "Alarmstufe Rot" werden wir den Erfolg des ersten Teils von "Command & Conquer" nahezu verdoppeln“, kommentierte Virgins Geschäftsführer Christian Gloe den großen Erfolg.

Integriertes Lautsprechersystem

Aktivlautsprecher, die separat neben dem Monitor aufgestellt werden, belegen zusätzlich Platz auf dem Schreibtisch und nerven durch ihre zahlreichen Anschlußkabel. Abhilfe schafft Pearl mit der Soundbooster-Konsole, die platzsparend unter dem Monitor aufgestellt wird. Der integrierte Verstärker leistet 2 x 20 Watt, die den beiden Hoch- und Mittel-



Ein Baßlautsprecher mit 13 cm Durchmesser befindet sich unsichtbar am Gehäuseboden.

tönern sowie dem integrierten Subwoofer zur nötigen Lautstärke verhelfen. An der Gehäusefront der 98,90 Mark teuren Konsole befinden sich leicht zugängliche Regler für Lautstärke, Balance und Klang sowie zwei Anschlußbuchsen für Mikrofon und Kopfhörer.

Info: Pearl Agency,
Tel. (07631) 360-0,
Fax (07631) 360-444

FUND SACHE



In Maxis' städtischem Hub-schrauber-Alltag Sim Copter sind jede Menge Gags versteckt. So kann sich zum Beispiel der Pilot per Cheat und auf Knopfdruck in einen Hund verwandeln und so viel schneller durch die Straßen zum nächsten Unfallopfer hetzen.

Wenn Sie witzige, bemerkenswerte oder unglaubliche Dinge in Ihrem PC-Spiel, Handbuch oder im Internet finden, schreiben Sie uns unter dem Kennwort Fundsachen.

Interplay mit 15 neuen Tonstudios

Interplay plant im nächsten Jahr, das Unternehmen um 15 neue Soundstudios zu erweitern. Interplay erwarb zur Vorbereitung auf diese Expansion ein vollautomatisches Post-Production-System, das 24 dynamische Kanäle unterstützt. Diese Investition soll die eigene Musikentwicklung für die Titel der Firma unterstützen. Interplays Audio-Abteilung produzierte gerade erst elf neue Music-Tracks in CD-Qualität im Record Plant in Hollywood für das Produkt "Virtual Pool Windows 95".

PC ACTION

Unser Service:

• **Abonnement-Betreuung**
Für Abo-Bestellungen und Fragen zum Abonnement. Nicht bei technischen oder Tips & Tricks-Fragen.
09 11 - 5 32 51 79

• **CD-ROM defekt**
bitte senden Sie die CD an:
Astat Media GmbH,
Reklamation PC Action,
Am Steinacher Kreuz 22,
90427 Nürnberg

• **CD-ROM generell nicht lauffähig:**
Montag bis Freitag, 14-18 Uhr
0911-30 50 30

• **E-Mail Redaktion**
Christian B gge:
cnbigge@pcaction.de
Christian Müller:
cnmueller@pcaction.de
Alexander Geltenpoth
argeltenpoth@pcaction.de

• **Heftnachbestellungen**
(nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar erfolgen; nur die letzten drei Ausgaben sind lieferbar); bitte wenden Sie sich nur schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH,
Leserservice,
Isarstraße 32-34,
90451 Nürnberg

• **Internet-Homepage**
<http://www.pcaction.de>

• **Leserbriefe**
Computec Verlag
PC Action Leserbrief
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
siehe auch E-Mail

• **Leserservice**
Computec Verlag
Leserservice
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

• **PC Action CD-ROM**
siehe Reklamationen

• **Probleme mit Demo, Bugfix, Update:**
bitte Hersteller anrufen (siehe Hotlines S.18)

• **Programmeinsendungen**
Computec Verlag
PC Action Software
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

• **Reklamationen**
Astat Media GmbH
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

• **Reklamationshotline**
Mo. - Fr. 14 - 18 Uhr
09 11 - 30 50 30

• **Tips & Tricks-Einsendungen**
Computec Verlag
PC Action T&T
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
oder per E-Mail

• **Tips & Tricks, sonstige Fragen zu den Spielen**
bitte Hersteller anrufen (siehe Hotlines S. 18)



Wir weisen darauf hin, daß der Verlag keine Tips&Tricks geben bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann; bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft oder auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller

PC ACTION

Hersteller-Hotlines:

Acclaim
0211-5233222
24h täglich

Activision
s. Bomco

Ascon
05241-966933
Mo-Fr 14.00 - 17.00

Attic
07431-54323
Mo-Fr 10.00 - 18.00

Blue Byte
0208-4508888
täglich 15.00 - 19.00

BMG
05241-807080
Mo-Fr 10.00 - 17.00

Bomco
06107-945145
Mo-Fr 15.00 - 19.00

Bullfrog
s. Electronic Arts

Coktel Vision
s. Sierra

Core Design
s. Bomco

Creative Labs
089-9579081
Mo-Fr 10.00 - 18.00

Dynamix
s. Bomco

Electronic Arts
02408-940555
Mo-Fr 10.00 - 17.00

Funsoft
02131-96511
Mo, Mi, Fr 15.00 - 18.00

Gametek
0180-5304525

Greenwood
0234-9645050
Mo-Fr 15.00 - 18.00

Ikarion
0241-4701520
Mo, Do, Fr 15.30 - 18.30

Interplay
s. Acclaim

Konami
0221-612352
Mo-Fr 17.00 - 20.00

LucasArts
s. Funsoft

Magic Bytes
05241-34861
Mo-Fr 09.00 - 17.00

MicroProse
05241-946480
Di 15.00 - 18.00

Mindscape
0208-9924114
Mo, Mi, Fr 15.00 - 18.00

Navigo
089-32466200

NEO Software
0044-1-60-74-080
Mo-Fr 14.00 - 18.00

New World Computing
s. Funsoft

NovaLogic
s. Funsoft

Ocean
s. Bomco

Origin
s. Electronic Arts

Rainbow Arts
s. Funsoft

Sierra
06103-994040
Mo-Fr 09.00 - 17.00

Sir-Tech
s. Funsoft

Soft Enterprises
06692-4642
Di, Do 18.00 - 20.00

Software 2000
05241-986010
Mo-Fr 11.00 - 18.00

Spectrum Holobyte
s. MicroProse

Starbyte
0234-680494
Mo 15.00 - 18.00

Sunflowers
s. Bomco

Virgin
040-391113
Mo-Do 14.00 - 20.00

PC, Amiga, PSX

N64 und Zubehör

CROSS

Computersystems GmbH

Neueröffnung:

Laden & Versand:

CROSS Münster

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund

Am Stadgraben 50
(Pavillon am Aasee)
48143 Münster

Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo-Fr 11.00-20.00
Sa 11.00-16.00

Mo-Fr 10.00-19.00 Sa 10.00-14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

So finden Sie Ihr Spiel:

- 1: Action 2: Simulation 3: engl. Spiel
4: Sport 5: Rollenspiel 6: Geschickl. 7: Sammlung 8: Strategie
9: d: deut. Anleitung 10: komplettdeutsch

oder kommen Sie doch einfach vorbei!

CD SPIELE

3 - The Last Resort	e/d	1	79.-
3D Ultra Pinball 2	d	2	89.-
5th Dimension	e/d	3	79.-
A19 Cuba	e/d	2	89.-
Ace Ventura	e/d	3	39.-
Alien (Win 95)	e/d	3	39.-
ADI Kinderlernprogramme	e/d	79.-	
AH-64 Longbow	e/d	2	79.-
AH-64 Longbow Mission CD	e/d	2	49.-
Allen Trilogy	e/d	79.-	
Amok (Win 95)	e/d	79.-	
Area 51 (Win 95)	e/d	79.-	
Armored Fist 2	e/d	79.-	
Assassin 2015	e/d	79.-	
A.T.F. X-Fighters + Missionen	e/d	79.-	
A.T.F. Mission: NATO Fighters	e/d	39.-	
Azrael's Tear	e/d	79.-	
Battle Programme	e/d	79.-	
Baphomet's Fluch	e/d	79.-	
Battle Cruiser 3000 A.O.	e/d	79.-	
Battle Ground A./G./S./W.	e/d	79.-	
Blam! Machinehead	e/d	79.-	
Bleib! (Win 95)	e/d	79.-	
Blood & Magic	e/d	79.-	
Blood & Magic	e/d	79.-	
Bundesliga Manager 97 V2.0	e/d	79.-	
Caveat 2 (Win 95)	e/d	79.-	
Civilization 2	e/d	79.-	
Civil War General	e/d	79.-	
Comanche 3	e/d	79.-	
Command & Conquer 1	e/d	79.-	
Command & C. Mission	e/d	79.-	
Crusader - No Regret	e/d	79.-	
Dark Forces 2	e/d	79.-	
Das Schwarze Auge 3	e/d	79.-	
Daytona USA	e/d	79.-	
Deadlock	e/d	79.-	
Deadly Games (US-Version)	e/d	79.-	
Death Rally	e/d	79.-	
Destiny (Win 95)	e/d	79.-	
Destruction Derby 2	e/d	79.-	
Die Fugger 2	e/d	79.-	
Die Hard Trilogy	e/d	79.-	
Die Siedler 2	e/d	79.-	
Die Siedler 2 Mission CD	e/d	79.-	
Discworld 2	e/d	79.-	
Down in the Dumps	e/d	79.-	
Dragon Lore 2	e/d	79.-	
Dragonheart: Fire & Steel	e/d	79.-	
Dungeon Keeper	e/d	79.-	
Elizabeth 1	e/d	79.-	
Eraser (Win 95)	e/d	79.-	
Exhumed	e/d	79.-	
F22 Lightning 2	e/d	79.-	
F1 Grand Prix 2	e/d	79.-	
F1 GP 2 + Thrustmaster T.2	e/d	209.-	
F1 Manager 96 V2.0	e/d	79.-	
F1* (Payne) (Win 95)	e/d	79.-	
Fable	e/d	79.-	
FIFA Soccer 97	e/d	79.-	
Flight Simulator 6.0	e/d	79.-	
Flottenmanöver	e/d	79.-	
G-Nome (Win 95)	e/d	79.-	
Gabriel Knight 2	e/d	79.-	
Grand Prix Manager 2	e/d	79.-	
Harvester	e/d	79.-	
Heroes of Might & Magic 2	e/d	79.-	
Hexen (ID-Soft)	e/d	79.-	
Hexen Mission CD	e/d	79.-	
Hexagon-Karteil	e/d	79.-	
Hugo 4	e/d	79.-	
Hunter Hunted	e/d	79.-	
Iti 12 Abrams	e/d	79.-	
KKND	e/d	79.-	
Last Rites	e/d	79.-	
Leisure Suit Larry	e/d	79.-	
Lighthouse	e/d	79.-	
Links LS	e/d	79.-	
Lords of Realm 2	e/d	79.-	
Lost Vikings 2	e/d	79.-	
Mad TV 2	e/d	79.-	
Magic the Gathering	e/d	79.-	

CD SPIELE

MAX	e/d	2	89.-
MDK	e/d	79.-	
Mechwarrior 2 + Mission	e/d	49.-	
Mechwarrior 2: Mercenaries	e/d	79.-	
Moto X	e/d	79.-	
Monopoly	e/d	89.-	
Mutant Pangloss	e/d	89.-	
Myt	e/d	89.-	
Nascar Racing 2	e/d	4	79.-
NBA Live 97	e/d	79.-	
Neocrome	e/d	79.-	
Need for Speed Special	e/d	2	79.-
Nemesis: The Wizardry 8	e/d	79.-	
NHL Hockey 97	e/d	79.-	
Pandemonium	e/d	84.-	
Pandora Akte	e/d	79.-	
Panzer Dragoon	e/d	79.-	
Perfect Weapon	e/d	79.-	
Pete Sampras Extreme Tennis	e/d	79.-	
PGA European Tour Golf 96	e/d	29.-	
Phantasmagoria (7 CDs)	e/d	79.-	
Phantasmagoria 2	e/d	79.-	
POD	e/d	79.-	
Privateer 2	e/d	79.-	
Project Paradise	e/d	79.-	
Rally Racing 97	e/d	79.-	
Ravage O.C.X. (Win 95)	e/d	79.-	
Realms of the Haunting (Win 95)	e/d	79.-	
Rebel Assault 1 + 2	e/d	79.-	
Rebel Assault 1 + X-Wing	e/d	79.-	
Reloaded	e/d	79.-	
Rendezvous im Weltraum	e/d	79.-	
Riddle of Master Lu	e/d	79.-	

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation und Sega Saturn. Unseren Gesamtkatalog erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr **CROSS Team**
Händleranfragen erwünscht!

Risiko (Win 95)	e/d	79.-
Road Rash (Win 95)	e/d	79.-
Sega Rally	e/d	79.-
Schleichfahrt	e/d	79.-
Scorchers (Win 95)	e/d	79.-
Shadow Warrior	e/d	79.-
Shattered Steel	e/d	79.-
Sherlock Holmes: Rose Tattoo	e/d	79.-
Shine in Metalcase 1	e/d	79.-
Silent Hunter	e/d	79.-
Silent Hunter Patrol Mission	e/d	29.-
Sonic CD (Win 95)	e/d	79.-
Star Control 3	e/d	79.-
Star General	e/d	79.-
Steel Panthers 2	e/d	79.-
Synthetic Wars	e/d	79.-
T-MEK	e/d	79.-
Terminator Skynet	e/d	79.-
T.F.X. EF 2000 + Tactcom	e/d	79.-
T.F.X. EF 2000 Tactcom	e/d	29.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win 95)	e/d	79.-
The Crow: City of Angels	e/d	79.-
Time Commando	e/d	79.-
The Dig	e/d	79.-
Theme Hospital	e/d	79.-
Timepiece	e/d	79.-
Tomb Raider	e/d	79.-
Toonstruck	e/d	79.-
Tunnel B1	e/d	79.-
Virtue Cop	e/d	79.-
Virtue Fighter PC (Win 95)	e/d	79.-
Warcraft 2 + Expansion Set	e/d	79.-
Warcraft 2 Expansion Set	e/d	79.-
War Wind (Win 95)	e/d	79.-
WWF In Your House	e/d	79.-
Wing Commander 4	e/d	79.-
Worms + Reinforcement	e/d	79.-
Worms Reinforcement	e/d	29.-
Wrecking Crew	e/d	79.-
X3	e/d	79.-
X-Wing vs. Tie-Fighter	e/d	79.-
Zork Nemesis	e/d	79.-

Angebote

Aces of the Deep	e/d	39.-
11th Hour	e/d	39.-
Battle Isle 3	e/d	39.-
Bling	e/d	39.-
Biotope	e/d	39.-
Colonization	e/d	39.-
Comanche Incl. Mission 1&2	e/d	39.-
Conquest of the New World	e/d	39.-
Cyberia	e/d	39.-
Descent	e/d	39.-
Descent 2	e/d	39.-
Destruction Derby	e/d	39.-
Der Reader	e/d	39.-
Fade to Black	e/d	39.-
Flight Unlimited	e/d	39.-
Full Throttle	e/d	39.-
Höhlenwelt-Saga	e/d	39.-
Kings Quest 7	e/d	39.-
Lemmings 3D	e/d	39.-
Leisure Suit Larry &	e/d	39.-
Little Big Adventure	e/d	39.-
Lucas Arts Classic Adventures	e/d	39.-
Lucas Arts Top Adventures	e/d	39.-
Magic Carpet & Hidden Worlds	e/d	39.-
Martin Racing	e/d	39.-
Nascar Racing + Track Pack	e/d	39.-
NHL Hockey 96	e/d	39.-
Pitfall (Win 95)	e/d	39.-
Panzer General 2	e/d	39.-
Pirates Gold	e/d	39.-
Praetorians: The Web	e/d	39.-
Ran Trainer 2 + Ran Soccer	e/d	39.-
Raptor 1-3	e/d	39.-
Red Baron	e/d	39.-
Shanghai - Great Moments	e/d	39.-
Simon the Sorcerer 1	e/d	39.-
Simon the Sorcerer 2	e/d	39.-
Star Trek - Final Unity	e/d	39.-
Strike Commander	e/d	39.-
Syndicate Plus	e/d	39.-
Tempest	e/d	39.-
Thompson	e/d	39.-
TR	e/d	39.-
Top Gun	e/d	39.-
Ultimate Underworld 1 + 2	e/d	39.-
US Navy Fighters	e/d	39.-
Warhammer - Gehörnte Rasse	e/d	39.-
Werewolf versus Comanche	e/d	39.-
Wing Commander 3	e/d	39.-
Wipe Out	e/d	39.-

CD-Bundles

Grand Pack	e/d	79.-
(Bibel 1, Riddle of Master Lu, Pro Pinball + 7 weitere)		
SIM Vor-Oster Collection	e/d	99.-
(Sim City 2000, Sim Tower, SimCity)		
Gold Games	e/d	39.-
(D&A 1+2, Alone in the Dark, Full Throttle, etc.)		
Mega Pack 6	e/d	79.-
(Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Legend of Kyrandia, Pinball 3D, etc.)		
Gravis Sport Pack	e/d	99.-
(Rifa Soccer 96, NHL Hockey 96, Gravis Game Pad)		

Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop!
Je Heft nur **14.90**

Hardware

Aktivboxen 300 Watt 3D Sound	89.-
Alfa Twin Joystickmechaniker	39.-
Gravis Gamepad	39.-
Gravis Gamepad Pro	39.-
Logitech Thunder Pad	39.-
Thrustmaster Phazer Pad	39.-
Maxi Joypad (4 Buttons + Autofire)	19.-
Microsoft SideWinder Gamepad	79.-
Gravis Blackhawk	89.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Logitech Wingman Warrior	139.-
Thrustmaster GP 1	199.-
Thrustmaster Formula T2	229.-

Unsere Spiele des Monats:

M.A.X. Michaelized Assault
Komplett deutsch
nur **69.-**

Diablo
Anleitung deutsch
nur **79.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Master of Orion 2
Phantasmagoria 2
Phant. e/d
Master e
nur **79.-**

Kal's Power
God
Morphen wie die
Freaks
nur **79.-**

Discworld 2
Terry Pratchers Scheibenwelt Teil 2
Komplett deutsch
nur **79.-**

Daggerfall
2500 Schrittplätze, 1 Mio. Personen, 300 Schiffsplätze
je nur **74.-**

Lords of Realm 2 d 84.-
Flying Corps e/d 84.-
Diablo d 79.-
Pandora Akte d 74.-
Civ2 Scenario CD d 39.-

Deadly Games*
Armored Fist 2*
Dominion*
je nur **79.-**

Command & Conquer 2 84.-
C&C 2 + Level CD 99.-
Terminator Skynet 39.-
SEGA Rally 74.-
Nascar Racing 2 84.-

Das Schwarze Auge 3d 39.-
Steel Panthers 2 d 74.-
Flottenmanöver d 74.-

Star General d 74.-
Grand Prix Manager 2 d 79.-
Privateer 2 d 79.-
Baphomet's Fluch d 69.-
Amok (Win 95) e/d 74.-

NBA Live 97 79.-
NHL 97 74.-

Nur für Kid's!
Wir führen alle ADI und Ravensburger
Eduainment Artikel!
- ADI Mathe-Deutsch-Englisch
- Kapit'n Blaubär - Pink Panther

5th Musketeer
Nascar + Trackpack
Top-Spiele im Angebot!
deutsch je nur **19.-**

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Alle Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen! Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert!

WORTE DES MONATS

» ...Auf verdrehten, knarrenden Trägern in der Schleuse einer ausgestoßenen Generation wurde die Gesellschaft bis an den Rand ihres Schicksals getrieben... «

Auszug aus der Einleitung zu Oceans Tunnel B1. Vielleicht sollte man Übersetzungen aus dem Englischen doch nicht vom Computer bearbeiten lassen?

CD-ROM-Laufwerk mit 7.000 Touren

Die Firma Teac steigert die Umdrehungszahl des neuen CD-ROM-Laufwerks CD-512E auf die 12-fache Geschwindigkeit eines SingleSpeed-Laufwerks und überspringt damit die 10x-Klasse. Um die Lebensdauer des immerhin mit rund 7.000 Umdrehungen pro Minute arbeitenden Laufwerkes zu erhöhen, fertigt Teac das Chassis komplett aus Metall. Das Enhanced-IDE-Laufwerk erreicht eine Datenübertragungsrate von 1.800 KByte pro Sekunde und eine mittlere Zugriffszeit von 135 ms. Der Preis liegt bei 315,- Mark.

Ein komplett aus Metall gefertigtes Chassis soll bei dem 12x-Laufwerk CD-512E eine lange Lebensdauer gewährleisten.

Info: Teac, Tel. (0611) 71 58-0, Fax (0611) 71 58-92

Neue Afterdark-Screensaver

Berkley Systems bringt neben einer Reihe thematisierter Screensavermodule die Version 4.0 des Nobel-Schoners auf den Markt. Die noch auf dem Vorgänger basierenden „Animated Screensaver“ zu Star Trek TNG, Star Trek, Looney Toons, The Simpsons und Totally Twisted bergen je ein gutes Dutzend neuer Bildschirmschoner und kosten knapp 40 Mark. Berkleys Flaggschiff After Dark 4.0 bringt für DM 49,95 ganze 20 neue Module. Unter anderem kann man sich nun mittels Internetanschluß die neuesten Sport-, Wirtschafts- und Computer-Nachrichten auf den geschonten Monitor tickern lassen.

Info: <http://www.berksys.com>

Weltempfänger für PC

Wen schon immer interessiert hat, was amerikanische Astronauten ihren Lieben auf der Erde über Funk so alles mitteilen, für den hat die australische Firma Rosetta Laboratories genau die richtige PC-Steckkarte. Winradio ermöglicht das Abhören von CB-Funk, Flugfunk, Taxifunk, Nachrichtendiensten und Fernsehton - eben allem, was sich in den Frequenzen zwischen 500 kHz und 1300 MHz radiotechnisch so tummelt. Selbstverständlich können Sie auch die Ausstrahlungen der Radiostationen aus aller Herren Länder empfangen. Durch die Bedienung mit Maus und Tastatur funktioniert Winradio wie ein professioneller Empfänger, mit Schaltern und Anzeigen, wie sie sehr teuren Empfangsanlagen vorbehalten sind. Optional ist eine Frequenzdatenbank erhältlich, die 300.000 Frequenzen von weltweiten Radiostationen, der Raumfähre Space Shuttle oder dem Weißen Haus in Washington bereithält.

Rosetta vergaß nicht, darauf hinzuweisen, daß „aufgrund örtlicher Vorschriften für einige Länder gewisse Frequenzen ausgeschlossen sind“. Die mit dicken Abschirmblechen versehene Karte kostet in Deutschland 899,- Mark. Für eine spezielle Scanner-Antenne sind weitere 150,- Mark fällig.

Info: Rosetta Laboratories Deutschland GmbH, Tel. (09451) 4396, Fax (09451) 4397

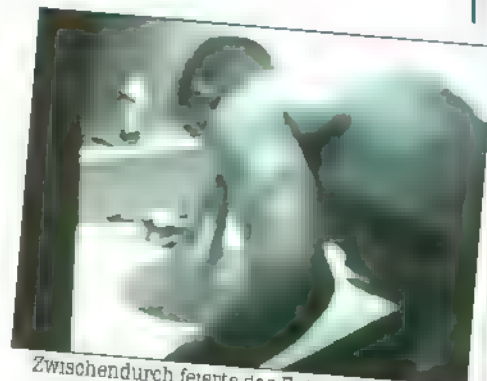


Die ISA-Steckkarte Winradio ermöglicht neben dem Empfang von weltweiten Radiostationen auch das Abhören von Flug-, See-, Taxi- oder CB-Funk.

FOTO DES MONATS

The Neverhood -

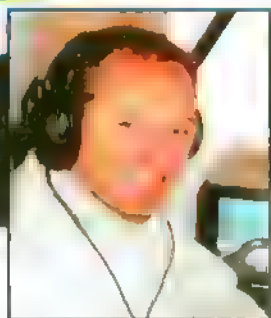
Das Dreamworks Easter Egg. Easter Egg nennen die Amerikaner kleine Gags, Cheats oder sonstigen Unsinn, den Programmierer tief in ihrem heiligen Source-Code versteckt haben. Daß das Neverhood-Team stolz auf sein Knetgummi-Adventure ist und das auch entsprechend gefeiert und begossen wird, ist verständlich. Ob aber die honorigen Dreamworks-Chefs auch wissen, wie intensiv die Entwickler ihre Freude auf der Spiele-CD verewigt haben?



Zwischendurch feierte das Entwickler-Team mit Unmengen von Fruit Punch Verträgen haben es nicht ahe, wie ein Videofilm unter dem Menüpunkt „About...“ erzählt.

Games DISC
& Map

MAXIMUM FUN ▶ GP2



In Zusammenarbeit
mit Jochen Mass

Jochen Mass

Im Fahrertraining zu Grand Prix 2 verrät Ihnen Jochen Mass, wie Sie bei GRAND PRIX 2 die besten Rundenzeiten erzielen können.

Verfolgen Sie per Full Screen Video (von CD-ROM) wie Sie die Kurven am besten anfahren, welche Gangwahl optimal ist, die besten Bremspunkte und vieles mehr! Auf CD-ROM die besten Setups für alle Strecken sowohl für Tastatur, Lenkrad als auch Joystick.

Das Fahrertraining zu Grand Prix 2 aus der MAXIMUM FUN Reihe jetzt überall im Fachhandel erhältlich!

nachdrückliche Preisempfehlung

DM 29,95



PC-Games

3D Pinball 2: Creep Night (dt.)	69,99
Ace Ventura (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife (dt.)	89,99
AM-64D Longbow (dt.)	89,99
AM-64D Longbow Mission Disk	49,99
Alien Trilogy (dt.)	89,99
American Dream (dt.)	39,99
Amok (Win 95) *	79,99
Ancient Empires (dt.)	AKTIONSPR 49,99
Armored Flat 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. (dt.)	AKTIONSPR 59,99
A.T.F. Mission Disk (dt.)	39,99
Atropolis 2087 (dt.)	69,99
Azrael's Tears (dt.)	79,99
Baldies (dt.)	69,99
Baphomet's Fluch (dt.)	75,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	89,99
Bazooka Sue *	89,99
Betrayal in Antara *	79,99
Bing Ltd. Ed. dt. inc. Tips & Tricks	49,99
B. Knight *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Blood & Magic	79,99
Boogyt (dt.)	49,99
Bot Soccer (dt.)	59,99
Bubble Bobbie	59,99
Bug!	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	75,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civil War General (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Close Combat	69,99
Cluedo (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonf! (SVGA dt.)	89,99
C&C 1: Mission Ausnahmezustand	25,99
C&C 1: Tiberium Rot (dt.)	89,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Creallures (dt.)	69,99
Crusader - No Regret (dt.)	65,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt.) *	79,99
Davis Cup Tennis	79,99
Deadly Games (dt.) *	79,99
Deadly Tide (dt.)	69,99
Death Gate (dt.)	79,99
Death Rally *	59,99
Demonworld *	69,99
Der Planer 2 (dt.)	79,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.) *	20,99
Der Prozedur (dt.)	79,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destiny (dt.)	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo *	79,99
Die gr. Schlacht um Shiloh (dt.) *	89,99
Die gr. Schlacht von Waterloo (dt.)	89,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Discworld 2 (dt.) *	69,99
Domination (dt.)	79,99
Down in the Dumps (dt.)	79,99
DSF Fußballmanager (dt.) *	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2 Skyforce (dt.)	79,99
Eisbahn (dt.)	89,99
Evidence (dt.) *	79,99
Exhumed (dt.) *	79,99
F-1 Manager '96 (dt.)	79,99
F-22 Lightning 2 (dt.)	89,99
Fable (dt.)	89,99
Fantasy General (dt.)	89,99

CD

FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
Flottenmandat	79,99
Flying Corps (dt.)	89,99
Fluch 1 *	79,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99
Funsoft Strategie Ascendancy	69,99
Jagged Alliance, Kaiser Deluxe	89,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gene Wars (dt.)	79,99
G-home *	89,99
Golden Gate Killer (dt.)	69,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	89,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse - Die Expedition (dt.)	39,99
Hattrick Wins (Ikarion) *	79,99
Have a N I C E Day (dt.) *	89,99
Heart of Darkness *	89,99
Hexagon Kartell (dt.)	89,99
Holiday Islands (dt.)	89,99
Holmes 2: Rose Taloo (dt.)	79,99
Hugo 4	59,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
IM-A2 Abrams (dt.) *	89,99
Imperium Gaedens *	89,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Iron & Blood *	89,99
Iron & Blood 2 *	89,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
LightHouse (dt.)	89,99
Links LS	79,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	49,99
Lost Rites (dt.) *	79,99
Mad TV 2 (dt.)	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Martin Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
M.A.X. *	79,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK *	89,99
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.)	89,99
Mega Pak Vol. 5 / Vol. 6 (Koch)	79,99
Megarace 2 (dt.)	59,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Monster Truck Madness (dt.)	89,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	89,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Myst (dt.)	69,99
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.) *	69,99
NBA Full Court Press 2 (dt.) *	79,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
Nemesis (Wizardry, dt.) *	79,99
Nat Zone (dt.) *	69,99
NHL Hockey '97 (dt.)	75,99
Orion Burger	79,99
Pandora Akte (dt.)	79,99
Panzer Dragon *	79,99
Perfect Assassin (dt.) *	89,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erw.)	29,99
Phantasmagoria 2	79,99
Pinball 97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Police Quest Compilation	79,99
Privater 2 - The Darkening (dt.)	79,99
Project Paradise *	69,99
Puppen: Perlen und Pistolen (dt.)	69,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rally Racing '97 (dt.)	79,99
Rams - Rendezvous im Weltall	79,99
Realms of the Haunting	79,99
Return Fire (dt.)	79,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95)	79,99
Road Rash	69,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3 dt.)	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Siege Rally *	79,99
Sensible World of Soccer 98/97 *	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shattered Steel	69,99
Shine (dt.)	79,99
Silent Hunter (dt.) *	79,99
Silent Hunter: Patrol (dt.) *	29,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Copier (Win 95) *	79,99
Sim Park *	79,99
Sonic CD	59,99
SPQR *	89,99
Star Control 3 *	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99

CD

Star General (dt., Win 95) *	79,99
Star Trader (dt.)	69,99
Steel Panthers 2 (dt.) *	79,99
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89,99
Syndicate Wars (dt.)	79,99
Terminator Skyline *	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets: Inside	69,99
The Simpsons *	59,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.)	75,99
Timepass (dt.) *	69,99
Tomb Raider (dt.)	69,99
Toonstruck (dt.)	79,99
Tunna B1 (dt.)	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
US Navy Fighters '97 (dt.) *	89,99
Viking - Strategy of Ullim Conqu.	69,99
Virus Cop *	79,99
WarCraft 2: Exclusive Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2: Expansion Pack	29,99
Warwind (dt., Win 95)	79,99
Warrior Commander 4 (dt.)	79,99
WinSkat (dt.)	39,99
Wipeout 2097 *	79,99
Wizardry Gold *	79,99
Woodenships & Iron Men (US-imp.)	99,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
X-Car *	79,99
Yankees	39,99
Z (dt.)	69,99
Zoids - Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zo-Nemes (dt.)	79,99
Zo-Nemes 2 (dt.)	89,99

PC-Games

11th Hour (dt.)	35,99
1942 - Pacific Air War	29,99
1944 - Across the Rhine (dt.)	29,99
3D JLine Pinball	39,99
7th Guest	19,99
Alton (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2: Ind. Erde des Titan (dt.)	29,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte (1818) (dt.)	19,99
Bundesliga Manager Profession	19,99
Caesar 1	19,99
Carrier Strike Force (dt.)	29,99
Chewy - Eac von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Colonization	29,99
Comanche incl. Mission (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia (dt.)	25,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Das Schwarze Auge 1 2 (dt.)	29,99
Der Druidenkreis (dt.)	29,99
Der Meister (dt.)	19,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Descent (dt.)	25,99
Descent 2	AKTIONSPR 49,99
Destruction Derby	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Discworld (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,99
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
Eco Quest	19,99
Eishockey Manager	19,99
Fatal Racing	39,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Flight Unlimited (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gold Games (Topware 40 Spiele)	49,99
Grand Prix	29,99
Grand Prix Manager (dt.)	39,99
Hardball 5	29,99
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Inca 2 (dt.)	19,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing 2	35,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	8,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Kriegsflieger	19,99

CD

Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	29,99
Lemmings 3D	29,99
Lillie Big Adventure (dt.)	29,99
Lost Eden	19,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,99
Master of Magic (dt.)	29,99
Mechwarrior 2 (dt.)	29,99
Might & Magic Trilogie (dt.)	39,99
Nascar Racing incl. Track Pack	19,99
NBA Jam Tournament Edition	25,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	8,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.)	19,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall - Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Prince of Persia (dt.)	29,99
Rainbow Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
SanSonic (dt.)	29,99
SanTrainer 2 (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebel Assault (engl. dt. Ut.)	29,99
Rüdesheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 8 (dt.)	19,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Strike Commander	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,99
System Shock (dt.)	AKTIONSPR 19,99
Teamchef (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun - Fire At Will (dt.)	39,99
Touche (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2	komplett 29,99
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Unnecessary Roughness '96	15,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Volgaa (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Wayne Gretzky NHLPA All Stars	15,99
Wayne Gretzky NHLPA All Stars	39,99
Woodliff & Schibbole of Az (dt.)	19,99
WWF Wrestlingmania	25,99
X-Wing incl. aller Zusatzdisks (dt.)	39,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

10 000 Color Clips	39,99
Abenteuer Raumfahrt (dt.) *	39,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Calz - die Pausenkatze (dt.)	29,99
Der Duden	69,99
Der große PC-Zauberkasten	69,99
D-Medien	49,99
D-Routs 2 D	29,99
Dogz - der Pausenhund (dt.)	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,99
Enzyklopädie 96 (dt.)	79,99
Gold 3 (Topware 40 Anwenderprg.)	49,99
Guinness Buch der Rekorde 96	79,99
Karl's Power Good (dt.)	99,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Cinemania '97	59,99
MS Encarta '97 Enzyklopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149,99
MS LexiROM (dt.)	299,99
PC-Fahrschule 2.0	39,99
PC Games Cheat 2 (dt.)	29,99
Pegasus 4.0 (2 CDs)	39,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Telekom Telefonbuch	29,99
Telekom Gelbes Seiten	69,99
Ultrapack Vol 3 (Koch)	79,99

Kindersoftware

AD: Lernsoftware	je 69,99
Barbie Druckstudio (dt.)	59,99
Barbie Filmstudio (dt.)	59,99
Barbie Modedesigner (dt.)	59,99
König der Löwen Zeichentrickfilm	89,99
Mad: Mad's Studio (dt.)	69,99
Obelix (dt.) *	59,99
Pocahontas Zeichentrickfilm *	89,99
Sim Town (dt.)	29,99
Tuneland (dt.)	59,99

Multimedia-Zubehör

CD-ROM 8fach IDE	199,99
Lausprecher 2x60 Watt Netzteil	99,99
Lausprecher Yamaha YST M15	129,99
Lausprecher-Stereo-System	299,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG WaveTable	219,99
3.5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Alfa Twin - Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,99
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,99
Gravis GamePad	39,99
Gravis GamePad Pro	59,99
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,99
Logi WingMan Extreme	99,99
Logi WingMan Warrior	149,99
MS Sidevinder Game Pad	69,99
MS Sidevinder Pro Joystick	99,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,99

Mäuse / Trackballs

Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,99
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games	
Kleider! Hier nur eine kleine Auswahl	
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer: Mission Disk	14,80
Die ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,80
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2: Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Apollo 13	39,99
Das Schweigen der Lämmer	9,99
Demolition Man	19,99
Eine Frage der Ehre	9,99
Ein Schweigen namens Babe	39,99
James Bond - Golden Eyes	29,99
James Bond - Golden Eyes	35,99
Last Action Hero	9,99
Star Trek - 30th Anniversary	24,99

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	389,99
AI Evolution Global	99,99
Baphomet's Fluch	89,99
Command & Conquer *	109,99
Disruptor *	79,99
Lomax	89,99
Myst	89,99
NHL Hockey 97	89,99
Tomb Raider	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack 4. Edition 60 K (

BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

Top 20-Collection:

Terra Nova
TFX EF 2000
Riddle of Master Lu
Flight Unlimited Spezial
Jagged Alliance
Cyclemania
FX-Fighter
Silent Steel
Absolute Zero
Super Karts

plus 10 weitere Games auf
CD-ROM als Komplettpaket

komplett 79,99

Von vielen sehnsüchtig erwartet:

Lands of Lore 2

dt. CD-ROM *

89,99

Das Schwarze Auge 3

- Schatten über Riva -

dt., CD-ROM

39,99

Unser Tip des Monats:

Privateer 2

- The Darkening -

Auf der Suche nach Ihrer verlorenen Identität erkunden, erkaufen und erkämpfen Sie sich Ihren Weg auf der dunklen Seite des Universums.

dt., CD-ROM

79,99

Brettspiel goes PC!

Risiko

dt., CD-ROM

79,99

Monopoly

dt., CD-ROM

69,99

Flottenmannöver

dt., CD-ROM

79,99

Othello

dt., CD-ROM

39,99

Cluedo

dt., CD-ROM

79,99

Yahtzee

dt., CD-ROM

79,99

Nascar Racing 1

Incl. Trackpack

CD-ROM

19,99

Nascar Racing 2

CD-ROM

79,99

Perfect Grand Prix

Neue Strecken, Editoren und vieles mehr für F1 Grand Prix 2!

CD-ROM *

29,99

Genau das richtige für lange Winterabende!

Discworld 2

dt. CD-ROM *

89,99

Phantasmagoria 2

CD-ROM

79,99

Jagged Alliance 2

- Deadly Games -

Diesen Winter kommen Strategie-Fans nicht zur Ruhe! SirTech präsentiert das nächste vielversprechende Strategie-Highlight!

dt., CD-ROM * **79,99**

Diablo

CD-ROM *

79,99

Kreditkarten

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale

Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Anruferdienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

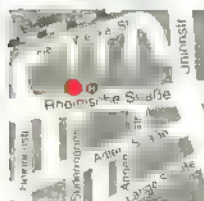
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NV-Gebühr - Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei
Express-Versand und UPS auf Anfrage! - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

Media Point

Dortmund

Rheinische Straße 85
Tel. (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Media Point

Koblenz

Ritzstraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

... to be continued
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



DIE HITS 1997

Sie wollen wissen, welche Hits das nächste Jahr Ihre Festplatte schmücken durften? Kein Problem! Wir geben Ihnen einen Ausblick auf die kommenden Highlights, die allesamt bereits auf den Spielemessen dieser Welt zu sehen waren und die Lust auf mehr weckten. Ganz gleich, welches Genre Sie auch bevorzugen, bei den folgenden Titeln werden Sie mit Sicherheit fündig. Freuen Sie sich also mit uns auf ein ereignisreiches Spielejahr 1997!

DUNGEON KEEPER

Nach fast einem Jahr Verspätung soll es jetzt bald soweit sein. Neuester und hoffentlich letzter Veröffentlichungstermin für das langerwartete Echtzeit-Strategiespiel von Bullfrog ist jetzt März. Das Besondere an Dungeon Keeper ist sicherlich unter anderem die Story. Anstelle einer Basis bauen Sie hier nämlich einen Dungeon aus. Imps graben neue Tunnel, schürfen nach Gold und verstärken die Wände. Sobald Sie genügend Gold gesammelt haben und Ihr Verlies einen gewissen Bekanntheitsgrad erreicht hat, lassen sich mächtigere Kreaturen in Ihrem Dungeon nieder. Allerdings ziehen Ruhm und Ehre auch immer Neider an, in diesem Fall in Gestalt erprobter Helden, die Ihnen Ihre hartverdienten Goldstücke rauben und netten Monster töten wollen. Im Mehrspieler-Modus soll außerdem die Möglichkeit bestehen, auch gegen andere Dungeon Keeper anzutreten.



Als Dungeon-Wächter muß man aus der Vogelperspektive die Übersicht behalten.

STAR CRAFT



Der Nachfolger von Warcraft 2 versetzt den Spieler in die Zukunft. Mit High-Tech-Geräten setzt sich die Menschheit gegen zwei außerirdische Rassen zur Wehr.

Durch die Verspätung von Diablo wird sich jetzt mit Sicherheit auch der Veröffentlichungstermin von Star Craft verschieben. Blizzard geht damit vom erfolgreichen Fantasy-Hintergrund Warcrafts weg und bietet das nächste Extrem, Science Fiction. Außerdem liegen sich diesmal nicht nur zwei, sondern gleich drei Rassen in den Haaren. Terraner, Protoss und Zurger kämpfen um die Vorherrschaft im Universum. Natürlich werden die Schlachten wieder auf den Planeten der einzelnen Sternensysteme ausgetragen. Jede Rasse verfügt über eigene Einheiten und damit spezielle Vor- und Nachteile. Dazu gehören selbstverständlich Panzer, Kampfkolosse, Jäger, Bomber, Transporter und viele weitere Truppentypen, die ein abwechslungsreiches Spiel versprechen. Nachdem auf unterschiedlichen Planeten gekämpft wird, dürfen Sie außerdem etliche verschiedene Terrainarten auf den Wüsten-, Eis- und Lavawelten gespannt erwarten.



LANDS OF LORE



Gerenderte SVGA-3D-Grafik aus der Ich-Perspektive wird demnächst nur Lands of Lore 2 bieten.

Mit Weihnachten '96 hat es ja nicht mehr geklappt, aber die zusätzliche Zeit, die noch in Lands of Lore bis zur Veröffentlichung im Sommer gesteckt wird, macht sich jetzt schon bemerkbar. Mit gerendeter Grafik in SVGA aus der Ich-Perspektive, einer interessanten Story, intelligenten Gegnern und endlich einer Umgebung, die auch auf die Aktionen des Helden reagiert, verspricht Lands of Lore 2, das Rollenspiel 1997 zu werden. Sie schlüpfen in die Rolle Luthers, des Sohns der bösen Hexe aus dem ersten Teil. Zu Ihrem Erbe gehört auch ein Fluch, den es gilt, um jeden Preis loszuwerden. Während dessen trachtet Ihnen ein Erzdämon nach dem Leben. Durch Ihre magischen Fähigkeiten würde es ihm gelingen, die Unterwelt zu verlassen und die Menschheit mit Chaos zu überziehen. Luther handelt aber keineswegs aus altruistischen Gründen, sondern will hauptsächlich seine Haut retten. In den zahlreichen Abenteuern, die ihm bevorstehen, trifft Luther auch wieder auf alte Bekannte aus dem Vorgänger.

JEDI KNIGHT



Jedi Knight bietet wirklich dreidimensionale Levels, mit etlichen Rätseln, die für Abwechslung sorgen.

Konnte schon der erste Teil mit hervorragender Grafik, Spitzen-Sounds und vor allem für 3D-Action-Shooter unüblich anspruchsvollem Levelde-

sign begeistern, verspricht LucasArts, mit Jedi Knight ein wirklich einzigartiges Spiel zu veröffentlichen. Auch im Nachfolger schlüpft man wieder in die Rolle von Kyle, der nun langsam seine Jedi-Fähigkeiten entwickelt. Auf dem Weg zum Jedi-Meister muß er aber einigen Dunklen Jedi gegenüberstehen und sie im Kampf besiegen. Dabei kommt natürlich auch das traditionelle Lichtschwert zum Einsatz. Ebenfalls neu und bisher un-gesehen sind AT-ST-Geher, die selbst einem Jedi ohne ein Fahrzeug mit vergleichbarer Panzerung und Feuerkraft große Probleme bereiten. In Jedi Knight werden Sie diesen Ungetümen sowie Tie-Fightern nur mit Blaster und Lichtschwert gegen-überstehen. Jedi Knight sollte außerdem zeitgleich mit den überarbeiteten Kinofilmen in den Regalen stehen.

ULTIMA IX ASCENSION



Die isometrische Perspektive läßt sich auf Wunsch drehen, wodurch tote Winkel einsehbar werden (oben). Einer der Dämonen im Pentagramm (rechts).

Der Avatar kehrt von Pagan nach Britannia zurück. Das Land ist in Aufruhr und kaum wiederzuerkennen. Drachenreiter tyrannisieren die Bevölkerung. Hinter allem steckt natürlich wieder der Guardian, dessen Macht endgültig in diesem Teil gebrochen werden soll. Nachdem Ultima 8 nicht nur Lob erntete, besann sich Richard „Lord British“ Garriott wieder auf die alten Tugenden aus Ultima 7. Ascension wird daher komplett auf die Action-Parts aus Pagan verzichten. Außerdem wurde die Grafik selbst im Vergleich zu Ultima 8 stark verbessert. Da es in der gewohnt isometrischen Perspektive immer uneinsehbare Winkel gibt, wird sich die imaginäre Kamera relativ frei bewegen lassen. Auf den CDs befinden sich selbstverständlich zahlreiche Zwischensequenzen. Laut Aussage von Richard Garriott soll sich in Ultima 9 außerdem „Akabeth“, sein allererstes Rollenspiel, befinden.

MULTIMEDIA Soft

Computerspiele

Spiel laden & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemutlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig

Info ☐ Info ☐ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an
MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str 50

MultiMedia Soft finden Sie in:



04177 LEIPZIG
Enderstr 10 ☎0341-9112540

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str 39 ☎03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str 15 ☎0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 ☎0251-524001

52349 DÜREN
Josef Schregel Str 50 ☎02421-28100
Netzwerk Spielen im Laden, Internet,
Kinder-Computerschule, Install-Service

54290 TRIER
Pferdemarkt 7 ☎0651-9940858
Computer-Spielen vor Ort

66386 St INGBERT
Alle Bahnhofstraße 1 ☎06894-2055

75172 PFORZHEIM
Zerrennerstraße 11 ☎07231-17275
Computer-Spielen vor Ort

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 ☎0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

FORMULA 1

Psygnosis macht F1 Grand Prix 2 Konkurrenz. Formula 1 soll selbst das erfolgreiche Spiel von MicroProse in den Schatten stellen. Erreicht wird das unter anderem mit fast photorealistischer Grafik, die jede einzelne Strecke detailgetreu abbildet. Grundlage hierfür sind die Kurse von 1995, die



Die Originalstrecken nach dem Stand von 1995 kann Formula 1 vorweisen. Auch die Fahreigenschaften sind ausgezeichnet.

von wenigen Ausnahmen abgesehen auch wirklich noch den heutigen Strecken 1:1 entsprechen. Formula 1 dürfte auch viel actionlastiger als F1 Grand Prix 2 werden. In den Setups muß nicht jede Kleinigkeit manuell eingestellt werden. Es reicht, wenn man die Spoiler, Reifen und Tankstrategie festlegt. Außerdem gibt es einen Arcade-Modus, in dem nach Lust und Laune der Asphalt gummiert und die Gegner von der Strecke geschubst werden können, ohne zu ständig zu befürchten, daß der Wagen Schäden davonträgt. Im Hintergrund dazu quietschen anheitzend die E-Gitarren.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

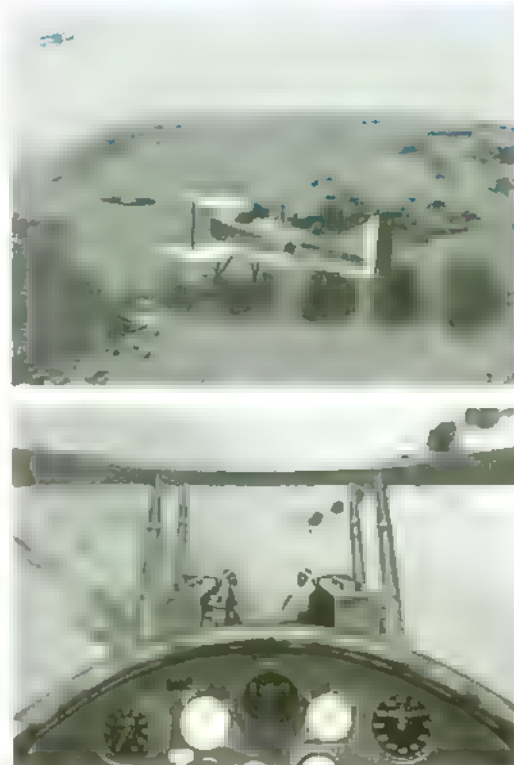


Le Chuck fährt größere Geschütze auf! Mit dem Piratencaptain ist nicht zu spaßen.

Trotz Voodoo-Puppe spukt Le Chuck weiter. Freizeitpirat Guybrush wird wie von einem bösen Fluch wieder nach Monkey Island gezogen. LucasArts setzt nach mehrjähriger Pause die Adventure-Serie schlechthin fort, obwohl das Genre allgemein in letzter Zeit weniger bei den Kunden ankommt. Schon jetzt dürfen Sie sich auf Dialoge voll sprühendem Witz freuen. Obwohl sich ein gutes Adventure hauptsächlich durch eine innovative und abwechslungsreiche Story auszeichnet, hat LucasArts keine Kosten gescheut, auch technisch auf dem neuesten Stand zu sein. Feinste SVGA-Grafik im gewohnt ulkigen Comic-Stil, realistische Soundeffekte und atmosphärisch passende Hintergrundmusik dürften auch wieder den neuesten Teil auszeichnen. Vielleicht kann dem Genre so wieder zu einer neuen Blüte verholfen werden.

RED BARON 2

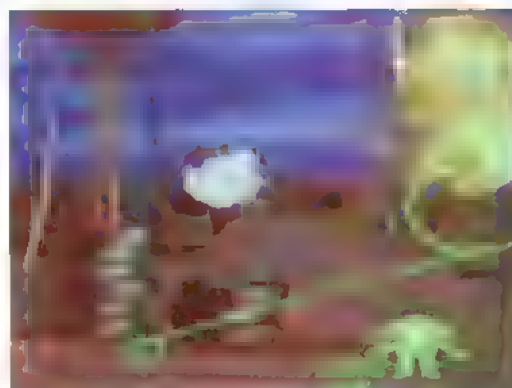
Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten erobern wieder den PC. Red Baron 2 wird eine noch realistischere Simulation des traditionellen Luftkampfes im Ersten Weltkrieg. So spielen beispielsweise Wolken und G-Kräfte eine wichtige Rolle. Wahrscheinlich dürfen Sie auf der Seite der Deutschen oder der Alliierten in das Geschehen eingreifen. Ziel ist es natürlich, den wohl bekanntesten Piloten aller Zeiten, Manfred von Richthofen, alias der Rote Baron, zu überflügeln. Neben endlosen computergenerierten Missionen können Sie eigene Aufträge nach Wunsch erstellen. Zur Auswahl stehen Bodenangriffe, Begleitschutz, Luftraumverteidigung und Bombenangriffe. Detaillierte Grafiken, die ausnahmslos mit Textures überzogen sind, und realistische Soundeffekte sorgen für stilles Flugvergnügen. Doch Vorsicht: kein Pilot des Ersten Weltkriegs hatte einen Fallschirm. Ein Abschluß bedeutet den sicheren Tod.



Entgegen der weitverbreiteten Meinung flog Manfred von Richthofen nur relativ wenige Einsätze in seinem roten Dreiecker.

C&C3 TIBERIUM SUN

Alarmstufe Rot ist ja eigentlich nicht der zweite Teil, sondern Command & Conquer 0. In Tiberium Sun dürfen Sie schließlich weiterspielen, wo die Story im Tiberium-Konflikt endete. Egal ob die Bruderschaft von NOD oder die GDIs den Sieg davontragen, es taucht ein dritter Gegner auf, der weitaus gefährlicher ist. Nebenbei wird erklärt, wo Tiberium überhaupt herkommt und welche Wirkungen es auf die Menschen hat. Da Tiberium Sun chronologisch nach dem Tiberium-Konflikt spielt, wird es endlich ganz neue Waffengattungen geben. Dazu gehören beispielsweise gepanzerte Infanteristen und Laser für mobile Einheiten. Tiberium Sun sollte dann auch die geforderten Features enthalten, für die es aus Zeitgründen in Alarmstufe Rot nicht mehr reichte. Gemeint sind intelligente Computergegner und ein Editor auch für Einzelspieler-Missionen.



Die Zukunft der GDI und NOD: Gepanzerte Infanterie-Einheiten im Exoskelett verfügen über schwere Laser-Waffen und automatische Zielvorrichtungen.

SCHLEICHFAHRT

„Ein Meisterstück – SVGA, Hi-Colour und schnelle 3D-Engine bringen dem spannenden Tiefsee-Spektakel die richtige Atmosphäre.“

PC ACTION 11/96

„Kurzum: Story, Bedienbarkeit und Präsentation, hier ist schlichtweg alles vom Feinsten!“

PC JOKER 11/96

„Wenn Sie Wert auf anspruchsvolle 3D-Action legen, kommen Sie an Blue Byte's Tiefseespektakel nicht vorbei.“

PC PLAYER 12/96

„Ein High Speed Abenteuer der Extraklasse.“

PC SPIEL 12/96

„Schleichfahrt bietet eine gelungene Symphonie aus packender Story, gutem Gameplay, atmosphärisch dichten Grafiken und tollem Sound.“

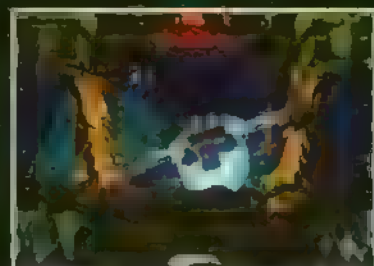
Entertainment MARKT 15/96

„Die 3D-Engine stiehlt manchem Weltraum-Geballer die Schau.“

PC XTREME 12/96

SCHLEICHFAHRT spielt unter Wasser, hat eine Hintergrundstory von fast epischen Ausmaßen und wartet mit einer der modernsten 3D-Engines unserer Zeit auf.“

PC GAMES 12/96



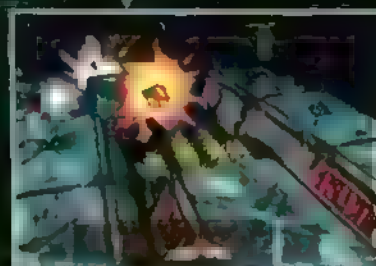
Besuchen Sie 60 weltweit verstreute Stationen und führen Sie über 60 abwechslungsreiche Missionen aus!



Lernen Sie über 100 Gesprächspartner kennen und sammeln Sie wichtige Informationen!

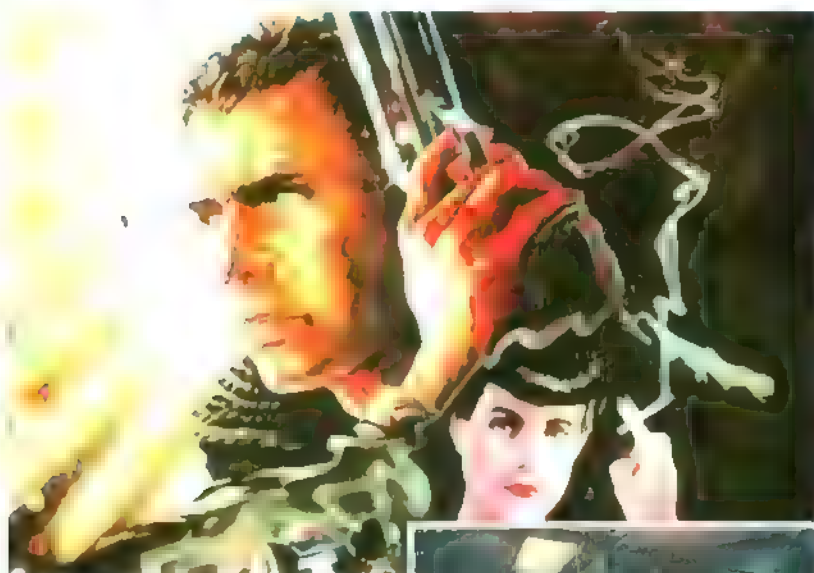


Bewaffnen Sie 4 verschiedene Boote und wählen Sie aus 30 verschiedenen Waffensystemen aus!



Beweisen Sie Ihre kämpferische Stärke und stellen Sie sich unzähligen Gefechten!

BLADE RUNNER



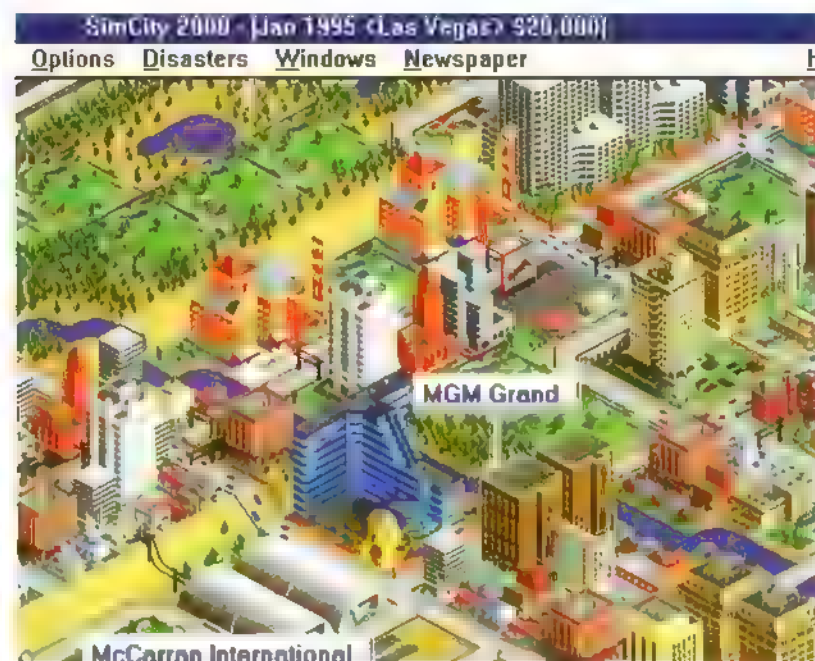
Blade Runner von Westwood könnte der Überraschungsschlager 1997 werden.

Ein Klassiker der Dark Future-Filme erscheint als PC-Spiel.

Westwood übernimmt den gesamten Hintergrund von Blade Runner. Im dritten Jahrtausend kommt es zum Konflikt zwischen Replikanten und Menschen. Die humanoiden Roboter sehen sich mittlerweile selbst als Lebewesen und sind keineswegs gewillt, sich auslöschen zu lassen. Zum ersten Mal in einem Computerspiel dürfen Sie sich selbst entscheiden, für wen Sie eintreten. Ähnlich wie Lands of Lore 2 wird auch Blade Runner das sogenannte „Reactive Environment“ nutzen, d. h. sämtliche Personen verhalten sich den Aktionen des Spielers entsprechend. Dadurch wird eine noch nie dagewesene Freiheit für den Spieler erreicht. Aus diesem Grund wird sich das Dark Future-Spiel als eine gekonnte Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel entpuppen. Technisch präsentiert sich Blade Runner in feinstem SVGA, selbst Spiegelungseffekte wurden nicht vernachlässigt.



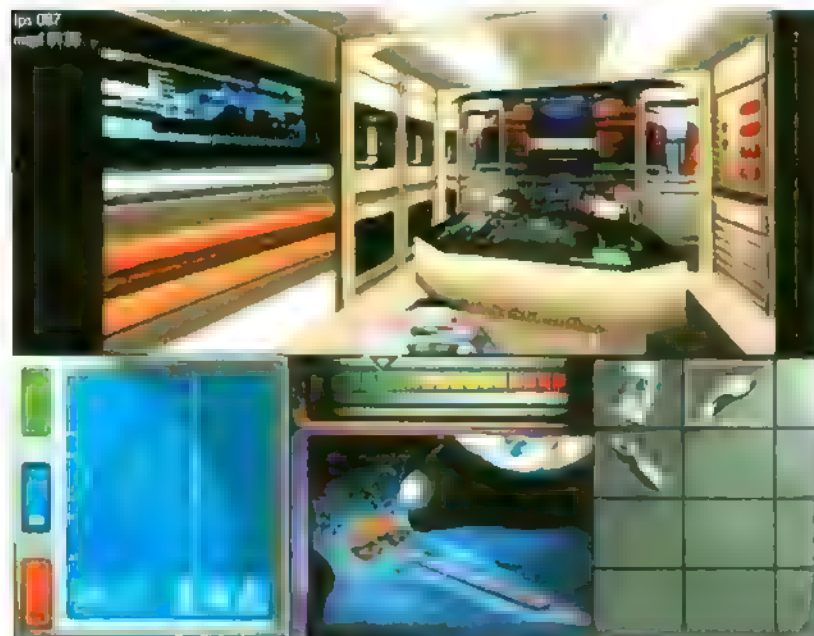
SIMCITY 3000



Der Klassiker im neuen Gewand: SimCity 3000 soll mit zeitgemäßer Grafik und etlichen faszinierenden Features das Herz jedes Städteplaners höher schlagen lassen.

Kaum ein anderes Spiel konnte so lange begeistern wie SimCity und später SimCity 2000. Nachdem die Netzwerk- und Classic-Edition erfolgreich vermarktet wurde, macht sich Maxis an den dritten Teil der beliebten Serie. Selbstverständlich schlüpfen Sie wieder in die Rolle des Bürgermeisters und dürfen eifrig Wohn-, Industrie- und Mischgebiete ausweisen, Kraftwerke errichten, Leitungen verlegen, Straßen- und U-Bahn-Netz ausbauen. Grafisch wird das Ganze natürlich durch 3D-Ansicht aufgepeppt. Einige neue Features sorgen weiterhin für einen unterhaltsamen Kampf für höhere Steuereinnahmen, weniger Luftverschmutzung und Kriminalität sowie größere Bevölkerungszuwächse. Kurzum, die Städteplaner-Simulation wird noch etwas detaillierter, mit schöneren Grafiken und noch anwenderfreundlicherer Benutzeroberfläche.

STAR TREK GENERATIONS



Ob an Bord der Enterprise oder auf der Oberfläche des Planeten, Sie haben das Oberkommando über die Besatzung der neuen Enterprise und James T. Kirk, sobald er den Vortex verläßt.



Auch wenn der zugehörige Film schon lange nicht mehr in den Kinos läuft, dürfte Star Trek - Generations auch für Nicht-Treker ein interessantes Spiel werden. In 15 einzelnen Missionen läßt sich die Crew der TNG Enterprise und James T. Kirk steuern. Die gesamte

Sprachausgabe wird von den Schauspielern selbst gesprochen, um eine ideale Atmosphäre zu schaffen. Ebenso wurde die Hintergrundmusik dem Film entnommen. Von der Main-Story entspricht Star Trek - Generations genau dem Kinofilm. Der Wissenschaftler Soran versucht, um jeden Preis zurück in den Vortex zu gelangen, und will dafür sogar Millionen von Leben opfern. Dabei hilft ihm ein kleines Schiff der Klingonen, gegen das die Enterprise auch im Spiel kämpfen muß. Daraus entsteht letztendlich eine attraktive Mischung aus Adventure, Action und Strategiespiel.



KÄPT'N BLAUBÄR Lebenshilfe auf CD-ROM

...die ultimative
Alternative
zur Glotze



3x volle Äkschen auf'm Kutter

<http://www.ravensburger.de>

 Ravensburger

PROBLEME UM SIE

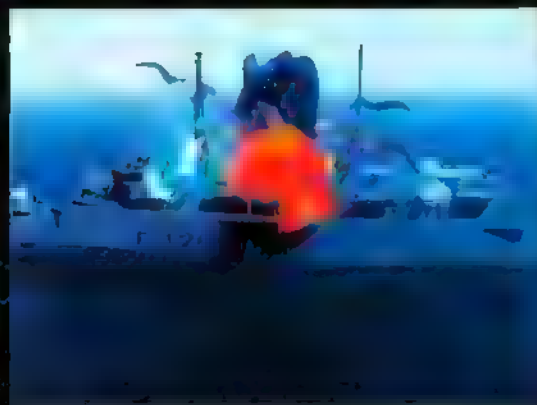
Echtzeit Strategie-Simulation

exzellente gerenderte SVGA-Grafiken

erstklassige Soundeffekte

4 Spieler Netzwerk-Option

Komplett in Deutsch



Tauchen Sie ein in das packende Abenteuer um die strategische Herrschaft der Meere. Vernichten Sie die gegnerische Flotte mit raffinierter Taktik. Versuchen Sie z.B. die Treibstoffversorgung des Gegners zu stoppen. Kampfen Sie, wenn nötig, auch mit unfairen Methoden. Aber denken Sie dran: Nur mit der richtigen Strategie werden Sie Herrscher der Meere!

**SIND DA,
ZU BESEITIGEN!**

STAGMIN 3

X: 0023700

Y: 0028900

MISSILES LOADED

TARGET COO.:

E85,3987

N122,211



Descent to Undermountain • 3D-Rollenspiel

ÜBERIRDISCH



Abgesehen von den Ultima Underworld und Daggerfall hat es noch kein 3D-Action-Rollenspiel mit einer vernünftigen Grafik-Engine gegeben. Eigentlich ohne Grund, denn etliche 3D-Action-Shooter von id Software, Eidos und Interplay haben bewiesen, daß das Know-how durchaus vorhanden wäre. Letztere benutzen ihre Descent 2-Engine für das erste wirklich komplett dreidimensionale Rollenspiel in SVGA-Grafik.

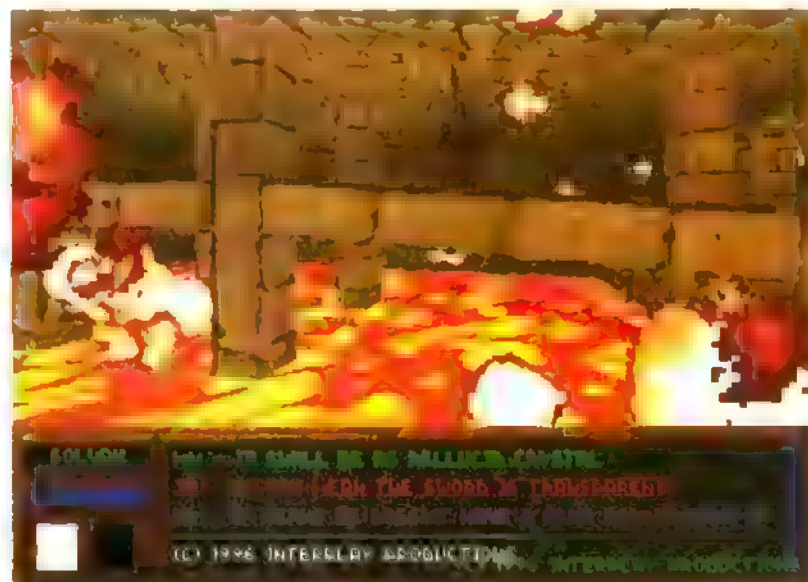
Kheben „Blackstaff“ Arunsun, einer der auserwählten Mystras und Erzmagier von Waterdeep, hat einige Helden beauftragt, die Dungeons unter Waterdeep zu „säubern“. Zahllose Orks strömen aus den Höhlen an die Oberfläche und terrorisieren die Landwege nach Waterdeep. Ein größeres Übel als die Orkherden muß für diese plötzliche Völkerwanderung verantwortlich sein, mutmaßen zumindest die Herren der Stadt. Gerüchte über das Auftauchen des Flammenschwerts der Spinnengöttin Lloth machen die Runde. Falls wirklich die chaotisch-böse Lloth ihre Finger im Spiel hat, sind die Dunkelfeilen auch nicht weit. Eine weitere Auseinandersetzung zwischen Gut und Böse bahnt sich an.

Geschichten aus der Gruft

So weit die Story von Descent to Undermountain. Im Laufe des Spiels werden sicherlich wieder einige Zusammenhänge klar. Interplay ist für seine guten Storyboards und Erfahrung mit Spielen quer durch alle Genres durchaus bekannt. Seit Wasteland in den 80ern konnte die kalifornische Softwareschmiede mit in-



36 Links unten sind die aktuellen Trefferpunkte eingeblendet. Das Schwert rechts im Bild wird im Kampf über den Screen bewegt.



Die tieferen Levels können mit blubbernder Lava gefüllt sein. Hier muß sich der Held in acht nehmen, um nicht viel Schaden zu nehmen.



RPG-SYSTEM

Hand in Hand mit einer TSR-Fantasy-Welt

wie den Forgotten Realms geht natürlich AD&D. Dabei handelt es sich um die Weiterentwicklung des ersten Rollenspiels von Gary Gygax, dem Erfinder der Pencil & Paper-Rollenspiele. AD&D ist ein durchwegs klassisches Regelsystem, das auf Stufen, Rassen und Berufsklassen basiert. In Descent to Undermountain wird man natürlich nur einen Charakter und keine ganze Abenteuergruppe entwerfen können. Gerade dafür eignet sich AD&D besonders gut, weil bestimmte Rassen gleich mehreren Berufen nachgehen können. Diese Allround-Talente erlangen natürlich die Fähigkeiten des jeweiligen Fachs viel langsamer als reine Krieger, Zauberer oder Kleriker.

haltlich interessanten und qualitativ hochwertigen Produkten überzeugen. Neuestes und bestes Beispiel ist das im letzten Jahr erschienene Rollenspiel Stonekeep. Man darf sich also wieder auf eine spannende Hintergrundgeschichte mit allerlei Überraschungen gefaßt machen.

Spitzentechnologie im RPG

Anscheinend hinken Rollenspiele technisch, von einigen wenigen Ausnahmen abgesehen, immer ein ganzes Jahr hinterher. Die



Auch mit Pfeil und Bogen darf in Descent to Undermountain gekämpft werden. Der Elf hat vermutlich gerade seinen letzten Pfeil auf den Helden abgeschossen...



MULTIPLAYER

Descent to Undermountain wird zwar nicht wie Descent 2 bis zu acht Spieler unterstützen, aber zumindest mit einer Party aus vier Helden lassen sich die Höhlen im Netzwerk erforschen. Über Modem bleiben immerhin noch zwei Spieler für einen Dungeon übrig. Eventuell werden jedoch einige Organisationen wie T.E.N. auch Descent to Undermountain für vier Spieler über Modem anbieten.

Wer möchte, kann also doch in einer Gruppe Teamarbeit leisten. Allerdings sollen die miteinander verknüpften Dungeons so riesig sein, daß auch vier Spieler gleichzeitig sich selten begegnen und ihre eigenen Rätsel lösen und Abenteuer allein bestehen könnten. Zum Tausch wertvoller Gegenstände kann man sich ja immer noch an einem bestimmten Punkt treffen. Zu guter Letzt wird auch in Descent to Undermountain sicherlich eine Art Deathmatch möglich sein.



Untote gehören bereits zu den gefährlichen Gegnern. Sämtliche Monster entsprechen den Vorbildern aus dem Pencil & Paper-RPG.



Dieser fette Goblin dürfte ein leichtes Opfer abgeben. Nur Zauberer sollten selbst den Nahkampf mit diesen Kreaturen scheuen.



Dieser Dunkelelf hat den Helden schon schwer verletzt. Mit den gnadenlosen Lloth-Anbetern ist nicht zu spaßen.

weitere Tasten am Keyboard rückt eine simple, kombinierte Tastatur-Maus-Steuerung. Mit der Maus werden Schalter umgelegt, das Schwert geschwungen und Gegenstände aufgehoben. Über die Cursortasten läßt sich der Charakter durch den Dungeon führen. Dem Bewegungsdrang der Spieler werden hier keine Grenzen gesetzt. Man wird springen, klettern, schweben und wahrscheinlich sogar fliegen können, vorausgesetzt man beherrscht die passenden Zaubersprüche oder

besitzt entsprechende magische Gegenstände.

Dungeon-Explorer

Über 20 riesige Levels soll Descent to Undermountain beinhalten. Wirkliche 3D-Labyrinth, die nicht in einzelne Stockwerke unterteilt sind, erschweren die Erforschung natürlich extrem. Trotzdem wird es einfacher sein, sich in diesen Dungeons zurechtzufinden, als zum Beispiel in den Minen von Descent. In Undermountain weiß man durch die



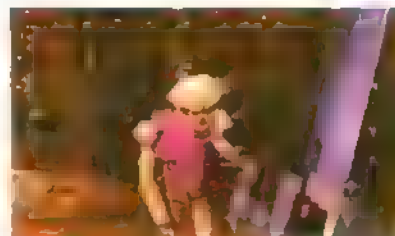
KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Descent 2-Veteranen wissen, daß sich die Minenroboter alles andere als dämlich verhalten. Ebenso darf man in Descent to Undermountain, mal von ein paar zurückgebliebenen Goblins abgesehen, keine unflexiblen Monster erwarten, die nur blindlings auf den Helden zustürmen. Schließlich macht es ja auch keinen Spaß, sämtliche Monster immer mit ein und demselben simplen Trick zu besiegen. Die Kreaturen werden also versuchen, Geschossen des Helden auszuweichen und auch im Nahkampf ihre Beweglichkeit zum Vorteil einsetzen. Ferner sollen sich einige Monster versteckt auf die Lauer legen und erst im richtigen Moment aus dem Hinterhalt angreifen.

Schwerkraft wenigstens immer, wo „unten“ ist. Außerdem hilft das Automapping bei der Orientierung in neuen Abschnitten. Konnte man in Descent 2 noch relativ unbeschwert in die verzweigten Tunnel fliegen, erwarten den Helden in Undermountain heimtückische Fallen. Selbstverständlich wird es immer einen Weg geben, diese Vorrichtungen zu entschärfen oder einfach nicht auszulösen. Viel gefährlicher sind wahre Monstermassen, die in den dunklen Gewölben hausen.

Schlachtgetümmel

Ahnlich wie in Descent wird man den Kampf erst langsam erlernen müssen. Steht man sich zu Beginn noch ziemlich tölpelhaft an, kommt man so nach und nach auf ein paar effektive Kniffe und Tricks. Der Einsatz von Waffe oder Zauberspruch geschieht mit der Maus. Bei Geschossen gibt es keinerlei Probleme, solange man genau zielt. Im Nahkampf sollte man aber die Reichweite der eigenen Waffe genau kennen, um sei-



Jedes Monster ist aus Polygonen aufgebaut und mit Textures säuberlich überzogen.

ne Gegner möglichst ohne Gegentreffer auszuschalten. Neben schneller Reaktion und guter Koordination ist also auch eine Spur Taktik gefragt. Gewiefte Spieler können die teilweise recht dummlischen Monster auch einfach in tödliche Fallen locken, die sie selbst ohne größere Probleme überwinden. Regeltechnisch wird der Kampf wie in AD&D abgehandelt. Wer laut Bildschirm richtig zielt und getroffen hat, muß noch lange nicht seinen Gegner verletzt haben. Berufsklasse, Stärke und benutzte Waffe des Helden modifizieren genauso die Trefferchance und das Schadenspotential wie die Beweglichkeit des Gegners und seine getragene



DIE GRAFIK-ENGINE

Momentan gibt es nur sehr wenige 3D Action-Spiele, die den wirklich alles dreidimensional aus Polygonen aufgebaut ist und in SVGA dargestellt wird. Musterbeispiele hierfür sind natürlich id Softwares 3D-Shooter, Eidos' Tomb Raider und Interplays Descent 2. Bei fast allen anderen Spielen aus der Ich-Perspektive wurde in den Details eine Dimension gespart. Meist sind die Gegner, Gegenstände, Wände und Türen nur zweidimensional. Das bringt sicherlich einen Geschwindigkeitsvorteil, der sich auf langsamen Rechnern bemerkbar macht. Andererseits geht so auch Spieltiefe und Realitätsnähe verloren. Die Descent 2-Engine bietet in jedem Fall alles, was ein Rollenspielherz begehrt. Riesige verwinkelte Dungeons, exakte Berechnung von Licht und Schatten und durchwegs plastische Körper. Wenn die endgültige Version von Descent to Undermountain vorliegt, werden wir Ihnen natürlich in einem ausführlichen PC Action Prüfstand berichten, ab welcher Hardware optimale Voraussetzungen geboten sind. Die Descent-Engine beinhaltet auch Realtime Light sourcing, d. h. Lichtquellen und ihre Auswirkungen werden in Echtzeit berechnet. Wenn Sie also einen Feuerball einen Gang hinter auf eine Schar Monster werfen, werden die Wände des Gangs im Vorbeifliegen erhellt. Dadurch wird die Illusion des dreidimensionalen Raums perfekt, da Gegenstände und Gewölbe erst so ihre räumliche Tiefe erhalten.

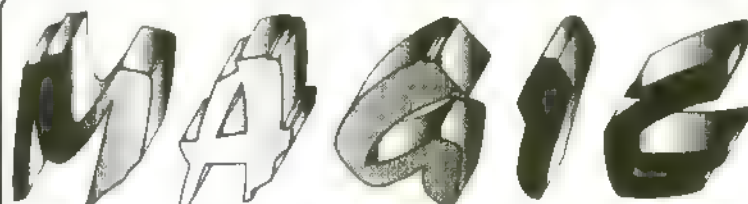


Für diesen Gedankenschinder wurde eigens ein Modell angefertigt, damit die häßliche Fratze noch realistischer wirkt.

Bestellannahme:

(0 61 84)
6 27 88

von Montag bis Freitag 10 - 20 h,
Samstag 10-16 h
Hanauerstraße 26, 63505 Langenselbold
Telefax: (0 61 84) 6 27 88



Entertainment
Computer- & Videospiele Versand
...online with the future

Ladenverkauf:

MAGIC Entertainment Center
47198 Duisburg-Hornberg
Moersstr. 61
Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-21h

MAGIC Entertainment Center
46145 Oberhausen-Sterkrade
Steinbrinkstraße 265
Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-20 h

Generation X
63505 Langenselbold
Hanauerstraße 26
Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-20 h, Sa 10-16 h

PC CD-ROM

3-D Ultra Proball 2: Creep Night	DV 69,95
4-4 2 Fußball	DA*59,95
Adams Family Pinball	DA*64,95
Advanced Tactics Fighter	DV 79,95
ATF Data Disk: Moto Fighter	DV 39,95
ATF Gold Edition (WIN 95)	DV*79,95
Afterlife	DV*79,95
AH 64D Longbow	DV 79,95
AN-64D Longbow: Fish P. Kornev	DV 45,95
Alien Incident	DV 52,95
Alien Trilogy	DV 69,95
American Dream	DV 39,95
Amok (WIN 95)	DA*74,95
Area 51 (WIN 95)	DA*72,95
Armored Fist 2.0	DV*79,95
Assassin 2015	DV 79,95
Azrael's Tear	DV 69,95
Baku Baku Animal	DV 54,95
Baphomet's Fluch	DV 69,95
Batman Forever Coin Up	DA*64,95
Battlecruiser 3000 AD	DV*59,95
Battleground Ardennen (WIN)	DV 67,95
Battleground Gettysburg (WIN)	DV 67,95
Battleground Waterloo (WIN)	DV*67,95
Battle Arena Toshinden	DV 67,95
Bedlam	DA*72,95
Betrayal in Antara (WIN)	DA*79,95
Birchlight (WIN)	DA*79,95
Bram Machnehead	DA*69,95
Bleed	DV 49,95
Blind 2	DV 59,95
Blood & Magic AD&D	DV 74,95
Boeing	DV 49,95
Bobbie Bobbie	DA*59,95
Bug!	DV 54,95
Bundesliga Manager '97	DV 69,95
Catz Screensaver	DV 29,95
Chaos Overlord (WIN 95)	DV*72,95
Chartbreaker	DV*69,95
Chessmaster 5000	DV 69,95
Civilisation 2	DV 74,95

Civilisation 2 Scenarios

Clan destiny (WIN 95)	DV*74,95
Cleido	DV*74,95
Comanche 3.0	DV*77,95
Comanche 3.0	EV*72,95
Command & Conquer 1	DV 79,95
C & C Mission CD	DV 27,95
C & C Lavaladeur Vol.3	DV 29,95
Command Companion	DV 29,95
C & C SUGA (WIN 95)	DV*89,95
Zähler für Command & Conquer	a.A.

Command & Conquer 2

Command & Conquer 2	DV 89,95
Command & Conquer 2	EV 89,95
C & C 2 Mission CD	DV*29,95
Constructors (WIN 95)	DV 69,95
Crow: City of Angels (WIN)	DA*79,95
Crusader No Regret	DV 64,95
Cyber Gladiator	DV*69,95
Daggarfall	DV*74,95
Das Hexagon-Kartell	DV 69,95
Das Schwarze Auge 3	DV 39,95

Das Schwarze Auge 1-3

Daytona USA	DA 89,95
Deadlock	DV*79,95
Deadly Skies	DA*74,95
Deathkeep AD&D (WIN 95)	DA 69,95

Death Rally

Death Rally	DA 54,95
Demonworld	DA*69,95
Der Planer 2	DV 69,95
Der Planer 2 Missionen	DV 27,95
Descent 2	DA 79,95
Destiny	DV 74,95
Destruction Derby 2 (WIN 95)	DA 69,95
Diablo (März 97)	DV*79,95

Diablo

Diablo	DA*79,95
--------	----------

PC CD-ROM

Die Dritte Dimension	DV*79,95
Die Fugger 2	DV 54,95
Die Hard Trilogy	DV*74,95
Die Pandora Akte	DV*79,95
Die Schimpfe	DV 64,95
Die Siedler 2	DV 69,95
Die Siedler 2 Mission-CD	DV 34,95
Discworld 2	DV*79,95
Domination	DV*72,95
Down in the Dumps	DV 72,95
Dragonheart Fire & Steel (WIN)	DA 64,95
DSF Fußballmanager	DV*84,95

Dungeon Keeper

Dungeon Keeper	DV*74,95
Estetica 2	DV*69,95
EF 2000 Exp. Pack Tact-Com	DV 34,95
EF 2000 Special Edition	DV 79,95
Eisabeth	DV 69,95
Evidence	DV*73,95
F-22 Lightning 2	DV 79,95
Fable	DV 77,95
Fantasy General	DV 67,95
FIFA Soccer '96	DV 59,95

FIFA Soccer '97

FIFA Soccer '97	DV 72,95
Freight	DA 59,95
Fro & Klawd	DA 73,95

Flottenmanöver

Flottenmanöver	DV 74,95
Formel 1	DV*72,95
Fragile Allegiance	DV*74,95
Flagship 6.0 (WIN 95)	DV 89,95
FS5 Designer 2.0 (WIN)	DV*69,95
FS5 Scenery Kanarsche Ins.	DA*64,95
Flying Corps	DV*84,95
FPS Baseball 96 (WIN 95)	EV 64,95
FPS Football 97	EV*64,95
FX Fighter Turbo (WIN 95)	DV 69,95
G.Nome	EV 64,95
Gene Wars	DV 74,95
Gex	DA* a.A.
Giga Pack Vol 1	DV 84,95
Golden Collection Vol 1	DV* a.A.
Grand Prix 2	DV 89,95
Grand Prix Manager 2 (WIN)	DV 79,95
Grid Run	DV*59,95
Harpoon Classic 97	DV* 1.V.
Hattrick WINS	DV*69,95
Have a NICE Day	DV*64,95
Heroes of Might & Magic 2	EV* a.A.
Hexen beyond Heretic (WIN95)	DA*69,95
Hexen Miss on Disc	DA 31,95
Holiday Island	DV 69,95
Hugo 2	DV 49,95
Hugo 3	DV 64,95
Hugo 4	DV 87,95
Hugo Screensaver	DV 39,95
Hyperbade	DV 79,95
Imperium Galactica	DV*72,95
Iron & Blood	DA*69,95
Iron Man/XO	DA 64,95

Jagged Alliance 2:

Jagged Alliance 2:	DV*74,95
Jefffighter 3	EV 72,95
John Madden NFL '97	DV 72,95
Kal's Power Goo	DV 79,95

KKND

KKND	DV*59,95
Krazy van (WIN 95)	DA*72,95
Lands of Lore 2	DV*84,95

Leisure Suit Larry 7 (WIN)

Leisure Suit Larry 7 (WIN)	DA 79,95
Links LS incl. 3 Kurse	DA 89,95
Links Pelican Hill	DA*49,95

PC CD-ROM

Links Pinehurst 2	DA*49,95
Lord of the Realms 2	DV*79,95
Lost Vikings 2	DV*69,95
M.A.X.	DA*74,95
M.O.K.	DA*79,95
M.A. (WIN 95)	DA* 1.V.
Mad TV 2	DV 69,95
Magic the Gathering (WIN)	DA*82,95

Master of Orion 2

Master of Orion 2	EV 84,95
Mech Warrior 2: Mercenaries	DV 79,95
Mech Warrior 2 Spec. Edit.	DV 79,95
Mega Pak 5	DA 78,95
Mega Race 2	DV 54,95
Missionforce Cyber Storm	DV 79,95
Monopoly	DV 54,95
Monster Truck Madness	DA 69,95
Monthly Python Ritter (WIN)	DV 64,95
Myst	DV 59,95
NBA Full Court Press	DA 74,95
NBA Hangtime	DA*72,95
NBA Jam Extreme (WIN)	DA*69,95
NBA Live 97	DV*72,95
Nascar Racing 2 (WIN)	DA 78,95
Need for Speed Spec. Edition	DV 79,95

Nemesis

Nemesis	DV*74,95
NFL Quarterback Club 97	DA*64,95
NHL Hockey 97	DV 72,95
NHL Open Ice	DA*64,95
Nih:st	DA 69,95

Wir führen eine große Auswahl an Level CD's z.B. C&C 2, Warcraft 2, Need for Speed usw.

Brionberg	DV 72,95
Othello	DV*44,95
Panzer Dragoon	DA*69,95
Perfect Assassin	DV*69,95
PGA Tour Golf 96	DA 74,95
Phantasmagoria	DV 82,95
Phantasmagoria 2 (WIN 95)	DA 79,95
Pinball 97	DA*54,95
Pinball Construction Kit	DV 64,95
Pitfall	DV*84,95
Pray for Death	DV 39,95

Privateer 2: The Darkening

Privateer 2: The Darkening	DV 79,95
Project Paradise	DA*79,95
Puppen, Parian & Pistolen	DV 89,95
Rally Racing '97	DV 74,95
Rama	DV 79,95
Rayman	DA 59,95
Rätsel des Master Lu	DV 74,95

Realms of the Haunting

Realms of the Haunting	DV 74,95
Rebe Assault 2	DV 82,95
Risiko (WIN 95)	DV 74,95
Road Rash (WIN 95)	DV 59,95
Schleichfahrt	DV 74,95
Scorched Planet	DV*64,95
Sega Rally	DA*69,95
Shannara	DV 69,95
Sherlock Holmes 2 Geheimnis	DV 74,95
Shiva	DV 79,95
Shockwave Ass. (WIN 95)	DA*79,95
Silent Hunter	DV 69,95
Silent Hunter-Patrol CD	DV*29,95
Sim City 2000 Network Edition	DV*89,95
Sim City CD-Collection	DV 89,95
Sim Copter	DV*74,95
Sim Park	DV*74,95

Sim Weihnachtspaket:

Sim Weihnachtspaket:	DV 69,95
Sim City 2000, Sim Isle & Sim Tower	
Space Hulk 2 (WIN 95)	DA 79,95
Star Control 3	DA 79,95
StarCraft (WIN)	DV*84,95

PC CD-ROM

Starfighter 3000	DV 74,95
Star General (WIN 95)	DV*89,95
Star Trek DS9 Harbinger	DA 72,95
Star Trek Warrior Set	DV 67,95
Star Wars Collection	DV 59,95
Steel Panthers 2	DV*74,95
Street Fighter The Movie	DV*64,95
Street Racer	DA* 1.V.
Sonic	DA 54,95
Soul Hunt	DV*64,95
Super Bubby (WIN 95)	DA*74,95
Super Euro 2000 (WIN 95)	DV 79,95
Super Motocross (WIN)	DA*64,95
Syndicate Wars	DV 69,95
Synergist	DV 74,95
Terminator Skynet	DA*67,95
Terra Nova Strike Force	DA*74,95
The Dig	DV 74,95
The Mutation of u.B.	DV*99,95
The Neverhood	DA 89,95
Theme Hospital	DV*74,95
Tie Fighter	DV 74,95
Time Commando	DV 72,95
TimeLapse	DV 69,95

Tomb Raider

Tomb Raider	DA 69,95
Teenstruck	DV 89,95
Triple Play Baseball 97	DV* 1.V.
Trophy Bass 2 (WIN 95)	EV*69,95
Tunnel B1	DV 79,95
US Navy Fighter 97 (WIN 95)	DV*79,95
Viking Conquest	DV*64,95
Virtus Cup	DA 72,95
Virtua Fighter (WIN 95)	DA 69,95
Virtual Chess (WIN 95)	DV*73,95
War College JMS 3	DA 64,95
Warcraft 2 Exh. Edit. (WIN)	DV 79,95
Warcraft 2 Expansion Pack	DV 29,95
Warwind	DV 89,95
Williams Arcade Greatest	DA*52,95
WinEout 2007	DA*74,95
Wizardry Gold	DV*72,95
Worms Reinforcements	DV 34,95
Worms Special Edition	DV 89,95
WWF in Your House	DV*84,95
X-Car	DV*74,95
X-Trams Powerpack	DV 79,95
- FIFA Soccer 96	
- Magic Carpet 2	
- Rally Championship	
- B-Button PC-Pad	
Yatze	DV*39,95
Z	DV 89,95
Z Director a Cut	DV 19,95
Zork Nemesis (WIN 95)	DV 79,95

MAGIC PREISHITS!

7th Quest	DA 21,95
Alone in the Dark 1	DV 24,95
Amerika 1861-1865	DV*24,95
Armored Fist	DV 34,95
Batman Forever	DV 29,95
Bermuda Syndrome	DA 26,95
Bling Limited Edition	DV 44,95
Bioforce Class c	DV 29,95
Bundesliga Manager Profess	DV 19,95
Burning Steel 4	DA 39,95
Caesar 1	DV 29,95
Carner Strike Force	DA 24,95
Chewy-Escape from F5	DV 34,95
Christof Columbus	DV 19,95
Civilisation 1	DV 29,95
Colonisation	DV 29,95
Comanche & Missions	DV 39,95
Creature Shock	DA 21,95
Crusader Classics	DA*29,95
Cyberia 1	DV 29,95
D	DV 34,95
Daedalus Encounter	DV 24,95
Der Reeder	DV 19,95
Descent 1	DV 29,95
Destruction Derby	DA 28,95
Die Höllewelt Saga	DV 19,95
Die Siedler 1	DV 29,95
Discworld	DV 29,95
DSA 1-Schicksalsklinge	DA 24,95
DSA 2-Sternenschweif	DV 24,95
Dungeon Master 2	DV 29,95

MAGIC PREISHITS!!

Earthsiege 1	DV 29,95
Ecco the Dolphin	DA 39,95
Ecstacya	DA 29,95
Ershockey Manager	DV 19,95
Fade to Black Classic	DV 34,95
Fala Racing	DV 34,95
FIFA Soccer Classic	DV 29,95
Flashback	DV 24,95
Flight Unlimited	DV 39,95
Funsoft Strategie Edition	DV 59,95
- Jagged Alliance	DV
- Ascendancy	DV
- Kaiser Deluxe	DV
FX Fighter	DA 24,95
Gabriel Knight 1	DV 29,95
Goblins 1 & 2	DV 29,95
Goblins 3	DV 29,95
Gold Games	DA 44,95
Grand Prix 1	DA 29,95
Wind	DV 49,95
Indiana Jones 4	DV 34,95
IndyCar 2	DA 39,95
Indy Jones Desktop	DV 24,95
Jagged Alliance	DV 34,95
Judge Dredd	DA 24,95
Kings Quest 7 (WIN)	DV 29,95
Kyrandia 3	DA 21,95
Larry 6	DV 29,95
Last Dynasty	DV*29,95
Lemmings Vol. 1-3	DA 29,95
Lemmings Bundle	DA 29,95
Links The Challenge at Golf	DA*24,95
Little Big Adv. Classic	DV 29,95
Lode Runner 1.0	DV 29,95
Lost Eden	DV 21,95
Lucas Arts Clas. Adventures	DV 39,95
Lucas Arts Clas. Simulations	DV 39,95
Made in Germany	DV 29,95
Magic Carpet Classic	DV 29,95
Maniac Mansion 2 Day of	DV 29,95
Martin Racing	DV 24,95
Master of Magic	DV*39,95
Micro Machines 2	DV*29,95
Might and Magic Trilogy	DV 39,95
Monkey Island 1	DV 26,95
Monkey Island 2	DV 26,95
Monthly Python Comp	DA 24,95
NBA Jam TE	DA 29,95
NHL 95 Classic	DV 29,95
Outpost 1.5	DV 29,95
PGA Tour Golf 486 Classic	DV 24,95
Pirates Gold	DA 29,95
Pitfall (WIN 95)	DV 29,95
Pizza Connection	DV 19,95
Police Quest 4	DV 29,95
Prince of Persia 1+2	DA 24,95
Pro Pinball Hitman	DV 29,95
Psycho Pinball	DA 29,95
Railroad Tycoon Deluxe	DV 29,95
Rebel Assault 1	DA 34,95
Sam & Max	DV 29,95
Shanghai Great Moments	DV 24,95
Shivers (WIN)	DV 29,95
Simon the Sorcerer 1	DV 24,95
Simon the Sorcerer 2	DV 29,95
Space Quest 6	DV 29,95
Star Trek Judgement Rites	DV 24,95
Stonekeep	DV 39,95
Strike Commander Classic	DV 29,95
Syndicate Plus	DV 39,95
System Shock	DV 29,95
Temple of the	DV 29,95
The HIVE	DV 34,95
Theme Park Classic	DV 29,95
Tit	DA 21,95
Tomcat Alley	DA 39,95
Transport Tycoon & Editor	DV 29,95
UFO Enemy Unknown	DV 29,95
U.S. Navy Fighter Classic	DV 29,95
Vollgas	DV 34,95
Warcraft	DV 29,95
White Lines	DV 49,95
Wing Commander 3 Classic	DV 34,95
Wing Commander 4	DV 59,95
Wingout & Novastorm	DA 29,95
Woodruff (Goblins 4)	DV 29,95
Wolfpack	DV 26,95
WWF Arcade Game	DA 29,95
X-Wing & Missions	DV 34,95



INFRAVISION

Descent to Undermountain wird als erstes Rollenspiel das Feature der Infravision enthalten. Ansonsten dürfte man dieses nette Extra nur in 3D-Action-Shootern wie zum Beispiel Terminator Skynet bewundern. Mittels Infravision werden warme Objekte wie zum Beispiel die meisten Monster rot, gelb, bis hin zu blendend weiß dargestellt. Kühle Gegenstände, die Gänge und gemeinerweise auch Untote zeigen sich in den kälteren Farben. Laut AD&D besitzen einige Rassen - dazu gehören Elfen, Zwerge, Halblinge, aber auch Orks und Goblins - von Natur aus Infravision. Ob Interplay sich wirklich die Arbeit macht, dieses Feature originalgetreu in Descent to Undermountain einzubinden, steht noch nicht fest. Schließlich müßte dazu jedes Objekt doppelt und dreifach gezeichnet werden. Zumindest sollen sich Fallen, Geheimtüren und viele versteckte Details erst mit Infravision sehen lassen.

Rüstung. Jeder eingesteckte Schlag verringert die Trefferpunkte. Sinken sie auf null, ist das Spiel vorerst beendet.

Dunkle Geheimnisse

Trotzdem wird sich Descent to Undermountain nicht ausschließlich auf Hack'n'Slay reduzieren, wie das bei den meisten SSI-Rollenspielen oder Diablo der Fall ist. In einem gesunden Verhältnis sind Rätsel und komplizierte Aufgaben eingestreut, die für Abwechslung sorgen. Verglichen mit klassischen Rollenspielen wie den älteren Ultima-Teilen, der DSA- oder



Auf diesem Screenshot lassen sich die für Descent typischen Licht- und Schatteneffekte erkennen.

Wizardry-Serie, handelt es sich natürlich vorrangig um ein knallhartes Actionspiel mit einigen Rollenspiel- und Adventure-Elementen. Damit liegt natürlich auch das Hauptaugenmerk auf der Technik. Wie von Descent 2 gewohnt, werden sämtliche Objekte in SVGA durch Polygone dargestellt, die mit Texturen überzogen sind. Zusätzlich ist beispielsweise Lava und Wasser animiert. Synchron zu den Schritten bewegt sich das Sichtfeld leicht auf und ab, wodurch der extrem realistische Eindruck noch verstärkt wird. Unsere frühe Betaversion enthielt allerdings noch keine Hintergrundmusik oder Soundeffekte. Laut Aussagen von Interplay werden aber auch diese Bestandteile die gewohnt hohe Qualität haben. Damit ist Descent to Undermountain eines der vielversprechendsten Action-Rollenspiele, die in näherer Zeit erscheinen.

Alexander Geltenpoth



FORGOTTEN REALMS

Interplay hat sich wie einige andere Softwarehersteller die Rechte an einigen TSR-Welten gesichert. Die bekannteste dieser Welten sind natürlich neben Krynn immer noch die Forgotten Realms bzw. die Vergessenen Königreiche, in denen auch Descent to Undermountain spielt. Unter der Stadt Waterdeep haben vor langer Zeit mächtige Zauberer riesige Dungeons erschaffen, die so tief in die Erde gehen, daß sie sogar Zugänge zur Underdark bieten. In den finsternen Gängen gehen schon lange nicht mehr jene Magier ihren dunkeln Geschäften nach. Dafür haben Goblins, Orks und stärkere Kreaturen aus Underdark sich angesiedelt. Waterdeep, eine der größten Metropolen der Forgotten Realms, steht also neuerdings auf einem brodelndem Vulkan, der jederzeit ausbrechen könnte. Schon jetzt kommt das lichtscheue Gesindel nachts aus seinen Löchern und sorgt in Waterdeep für Angst und Schrecken.



Selbstverständlich läßt sich in Descent to Undermountain der Blick nach Belieben drehen. Einige Gegner verstecken sich an der Decke...



AUTOMAPPING

Ahnlich wie Descent 2 wird auch Descent to Undermountain

selbstverständlich Automapping beinhalten. Der Charakter wird hierzu in seine Kristallkugel blicken und dann hoffentlich wieder aus den Labyrinthen herausfinden. Wie man aus Descent schon weiß, ist die Automap nicht sonderlich übersichtlich. Allerdings muß man verstehen, daß die optisch klare Darstellung eines in sich verschlungenen Gangsystems, das ständig Höhe und Richtung ändert, auch alles andere als leicht ist. Immerhin bietet die Descent-Automap noch eine große Hilfe an, ohne die man sich in kurzer Zeit hoffnungslos verirren würde.



Man kann sogar beobachten, wie ein Bogenschütze jeden einzelnen Pfeil sorgfältig einlegt und dann den Bogen spannt.

Voraussichtlich: Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Technik: SVGA, 3D

Multiplayer: 4 Sp. Netz. 2 Sp. Mode Sprache: englisch/leicht

Hersteller: Interplay

Erscheint: April 1997

☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

ROCKETWARE

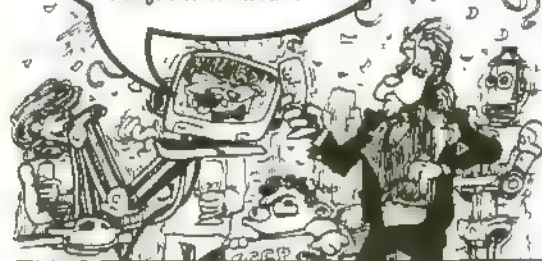
"If you dare, call ROCKETWARE"

Massenerstraße 27
59423 Unna

Alle Artikel in dieser Anzeige sind
nur ein Auszug aus dem
Gesamtkatalog!!
Kostenlosen Gesamtkatalog anfordern!

BESTELLANNAHME TEL.: 02303/257383
MO-FR 9:30-20:00 02303/257384
SA 10:00-14:00 FAX: 02303/257139

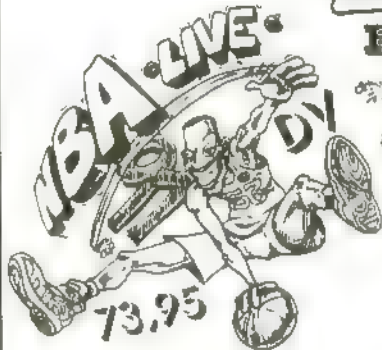
Ein fröhliches NEUES JAHR!!
Unser Vorsatz für das neue Jahr ist
Allen die mehr als 1 Spiel bei uns bestellen, ein
Gratis-Spiel unserer Wahl mit bei zu geben,
solange unser Vorrat reicht!!!



Besuchen Sie doch unser Ladenlokal in UNNA, dort
verkaufen wir die Spiele zu
Versandpreisen!!
Ab 1. November 1996 hat unser
Ladenlokal Werktag bis 20 Uhr geöffnet!
LADENLOKAL UNNA:
MASSENERSTRASSE 27/schräg gegenüber dem KINO
Telefon: 02303/257138

PC-CDROM

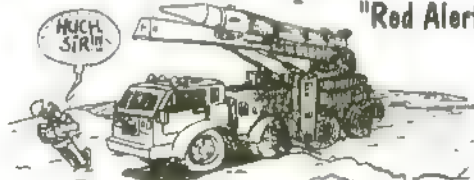
PC-CDROM PC-CDROM PC-CDROM



FIFA '97
DV 73,95



Command & Conquer 2
"Red Alert"



dt. Version nur 82,95

M.D.K.

Down in the Dumps
DV 69,95



Privateer 2

Auch als
Special-Edition
erhältlich!

Bestellen Sie unseren Gesamtkatalog
oder SPEILE über unsere E-Mail Adresse:
rocketware@rocketware.de
Und am anderen Tag ist das Paket schon da!!
Aber nicht den Namen und Adresse vergessen!!

Have a Nice Day

DA 57,95



Ah-64 Longbow Data	DV	44,95
Alien Trilogy	DV	69,95
Akte Pandora	DV*	69,95
Baphomets Fluch	DV	67,95
Blood & Magic	DV*	67,95
Betrayal in Antara	DA	74,95
Bundesliga Manager 97	DV	67,95
Clandestiny	DV	69,95
Creatures	DV	64,95
Crusader No Regret	DV	64,95
Daggerfall	DV	68,95
Daytona USA	DV	67,95
Die Hard Trilogie	DV*	69,95
Down in the Dumps	DV	69,95
Destiny	DV	72,95
Destruction Derby 2	DV	64,95
DOMINION	DV*	69,95
Dragon Lore 2	DV	69,95
Estactica 2	DV*	67,95
F22 Lighting II	DV	73,95
Formel 1	DA*	69,95
Flottenmanöver	DV*	68,95
Genewars	DV	77,95
Hexagon Kartell	DV	64,95
HIND	DV	59,95
Hugo 4	DV	54,95
Holiday Island	DV	67,95
IM1 A2 Abrams	DV	79,95
Iron Man/XO	DV	59,95
KXYND	DV*	55,95
Larry 7	DV	79,95
M.A.X.	DV	77,95
Master of Orion 2	EV	74,95
M.D.K.	DA	82,95
Nascar Racing 2	DA	77,95
NBA Live 97	DV	73,95
NEMESIS	DV	73,95
NHL Hockey 97	DV	73,95
Orion Burger	DV	64,95
Phantasmagoria 2	DA	79,95
Privateer 2 Special Ed.	DV	89,95
Re-Loades	DV	54,95
Risiko	DV	69,95
Sega Rally	DV	68,95
Schleichfahrt	DV*	64,95
Sim Copter	DV	67,95
Star General	DV	67,95
Syndicate Wars	DV	78,95
Swift 3D	DV	72,95
The Crow Win95	DA*	78,95
Toonstruck	DV	65,95
Tomb Raider	DV	64,95
Warwind	DV	64,95
Wing Com.4 + Mausm.	DV	54,95

PC-CDROM Preishammer

Descent 2 Missionbuilder DV,
Might & Magic Trilogie DV,
Das schwarze Auge 3 DV, 1e DM 34,95

Christoph Columbus DV, Pizza Con. DV,
Der Reeder, Ice Hockey Man. DV, 1e DM 19,95

FX Fighters DV, TFX DV, Martini Racing DV,
Teamchef DV, Top Gun DV, Panzer General 2 DV
FlGP 1 DV, Ufo 1 DV, Civilization 1 DV,
Transport Tycoon DV, 1e DM 24,95

Wing Commander III DV, Navy Fighters DV,
Crusader 1 DV Fade to Black DV, Pitfall DV,
Voligas DV 1e DM 29,95



PC-Hardware

CPU's und Speicher-Tagespreise:

CPU's:

Pentium 120 DM	289,95
Pentium 133 DM	409,95
Pentium 166 DM	679,95
Pentium 200 DM	889,95

Speicher:

8 MB 60ns PS/2	79,95; EDO	89,95
16 MB 60ns PS/2	169,95; EDO	159,95
32 MB 60ns PS/2	a.A. EDO	a.A.

Mainboard's:

Asus P55T2P4	
HX-Chip, 256KB-PB, DM	299,95
Asus P55VP4	
VX-Chip, 256KB-PB DM	289,95
Chaintech M586IFM	
HX-Chip, 256KB-PB DM	259,95
Chaintech M586VGM	
VX-Chip, 256KB-PB DM	249,95
Gigabyte 586HX	
HX-Chip, 256KB-PB, DM	259,95

Grafikkarten:

Elsa Winner 1000 Trio	
2MB-DRAM	DM 179,95
Elsa Victory 3D	
S3-Virge, 2MB-EDO	DM 339,95
Matrox Mystique	
3D-CHIP + 3 Spiele	
2MB-SGRAM	DM 309,95
Matrox Mystique	
3D-Chip + 3 Spiele	
4MB-SGRAM	DM 409,95
Matrox Millennium	
3D-Chip, 2MB-WRAM	DM a.A.
Matrox Millennium	
3D-Chip, 4MB-WRAM	DM a.A.

CD-ROM-Laufwerke:

Toshiba XM5702B,	
12-fach ATAPI	DM 299,95
Pioneer DRA 12x,	
12-fach ATAPI,	
Laser Memory	DM 279,95

Festplatten:

Quantum TM Fireball 1,2GB	DM 339,95
Quantum TM Fireball 2,2GB	DM 429,95
Quantum TM Fireball 3,2GB	DM 549,95

AT-BUS:

Quantum TM Fireball 1,2GB	DM 339,95
Quantum TM Fireball 2,2GB	DM 429,95
Quantum TM Fireball 3,2GB	DM 549,95

Haben Sie Probleme? Klappt das Spiel NYZ mit
wieder nicht, will die neue Grafikkarte nicht
Koin Problem für uns!!!
Einfach eine Mail an: technik@rocketware.de
Und wir versuchen Ihnen in 24 Stunden
zu Helfen!!! Und das alles KOSTENLOS!!!!

ACHTUNG:

Alle Preise verstehen sich in DM.
LADENPREISE = VERSANDPREISE!
Für Annahmeverweigerung berechnen
wir eine Kostenpauschale von 15DM.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Nach Erscheinen dieser Preislister verlieren
alle älteren Preislister die Gültigkeit.
Für Kompatibilitätsprobleme wird keine
Haftung übernommen!

Versandbedingungen

Bei Vorbestellung nur Eurocheck 400DM.

Software:

Vorkasse	7,- DM
Nachnahme	10,50 DM
ab 250,-DM Warenwert Versandkosten frei	

Hardware:

Vorkasse	10,- DM
Nachnahme bis 2KG	11,- DM
ab 2KG	14,- DM
ab 950,-DM Warenwert Versandkosten frei	
diese Kosten gelten jeweils pro Paket zuzügl. Nachnahmegebühr der Post	

DV	dt. Version
DA	dt. Anleitung
EV	engl. Version
*	bei Drucklegung noch nicht erschienen

The Need For Speed 2 • Rennspiel

TRAUMGARAGE

Wer kann sich schon einen Ferrari leisten? Die Edel-Karossen aus dem italienischen Maranello werden zwar einem Herrn Schumacher kostenlos gestellt, Otto Normalbürger wird aber kaum jemals in den Genuß echter 540 PS unter dem Gasfuß kommen. Kein Problem, dafür gibt es ja The Need For Speed! Mit der Versionsnummer 2 will EA nach der Special Edition nun zum dritten Mal alle Bedürfnisse der PS-Jünger befriedigen.

Damit dies auch gelingt - denn die Konkurrenz schläft ja nicht - setzt man bei EA auf eine Mischung aus bewährtem NFS-Feeling und neuen Features, insbesondere einer völlig neuen Grafik-Engine. Sie erlaubt Kamerschwenks aus der Ich-Perspektive um 360° und

gibt völlig neue Ansichten frei, da man jetzt auch abseits der Straße über Alternativrouten, Gabelungen, Brücken und durch Unterführungen brettern kann. Neben der gewohnten Piloten- und Verfolgeransicht gibt es in Need for Speed 2 auch zahlreiche weitere Perspektiven, im Rennen wie in den Replays. Die bereits bestätigte dynamische TV-Kamera am Straßenrand und Gegner-Kameras dürfen uns den Mund schon etwas wässrig machen. Mittels eines schnellen Lese-Verfahrens von der CD (Streaming) soll sich die Anzahl der dargestellten Polygone pro Frame um die Hälfte erhöhen, was die Screenshots eindrucksvoll unter Beweis stellen. Das Gegnerverhal-



Deutlich sind die Höhenbegrenzungen der Fahrbahn zu erkennen. Anders als beim Vorgänger dürfen Sie jetzt auch kurzzeitig abseits der Piste fahren.

ten will EA mit individuellen Fahrstilen der zwölf Mitfahrer zu einem größeren Motivationsfaktor ausbauen.

Einmal um die Welt

Das Design der Rennstrecken ist aber von der größten Bedeutung. Sieben Kurse plus eine Bonusstrecke führen rund um den Globus. In Norwegen darf man über eine Teststrecke heizen, Vancouver dient als Schauplatz wunderschöner nordpazifischer Landschaften, eine mexikanische Insel verspricht kurvige Küstenstraßen, im nördlichen Europa warten ständig wechselnde Fahrbahnbeläge, hohe Berge und enge Pfade gilt es in Nepal zu meistern, Griechenland bietet mediterranes Flair, Australiens Outback die grenzenlose Weite und Hollywood den amerikanischen Traum. Neben all den zu erwartenden Landschaften wird natürlich wieder jeder der Traumwagen in bekannt exzellenter Ma-



Die Außenansichten von The Need For Speed 2 gehören zum Besten, was jemals in PC-Rennspielen zu sehen war.

nier mit Video, Datenblatt und Fotografien ausführlich vorgestellt. Welche Straßenbolide diesmal allerdings dabei sind, scheint noch Firmengeheimnis zu sein. Auf unsere Anfrage hin hieß es nur: „...a whole new pack of high performance cars.“

Christian Bigge



Durch die neuen Kameraperspektiven können Sie sich Ihre Fahrkünste noch einmal in aller Ruhe im Replay zu Gemüte führen.



Die Fahrbahnuntergründe sorgen für mehr oder weniger Grip. Außerdem sind die Stadtlandschaften deutlich detaillierter geworden.



Hier dümpelt eine kleine Auswahl der rollenden Verkehrshindernisse am rechten Fahrbahnrand herum.

Voraussichtlich: Pentium 75, 8 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM

Technik: SVGA, SB, CD-Audio

Multiplayer: 8 im Netz, Null-/Modem Sprache: englisch

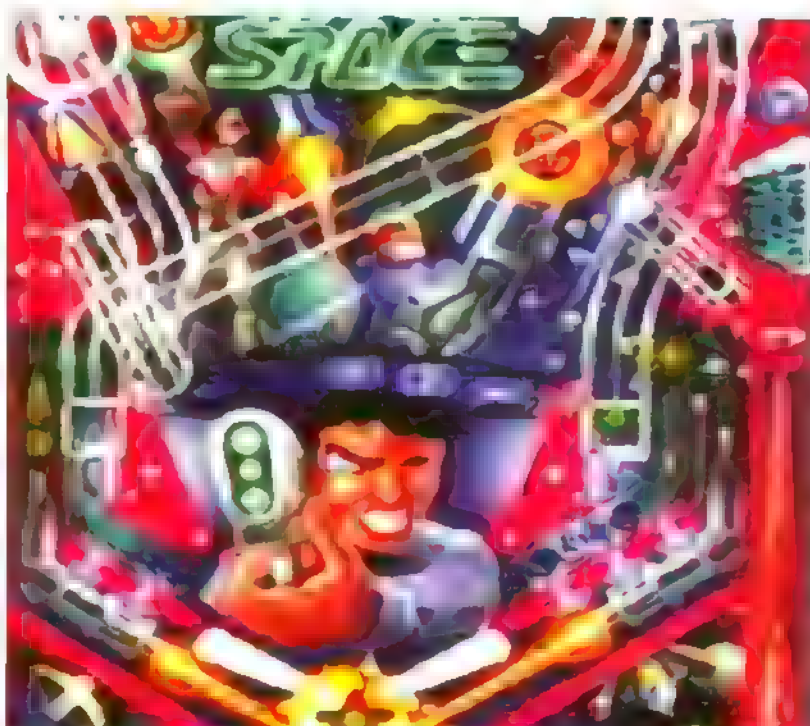
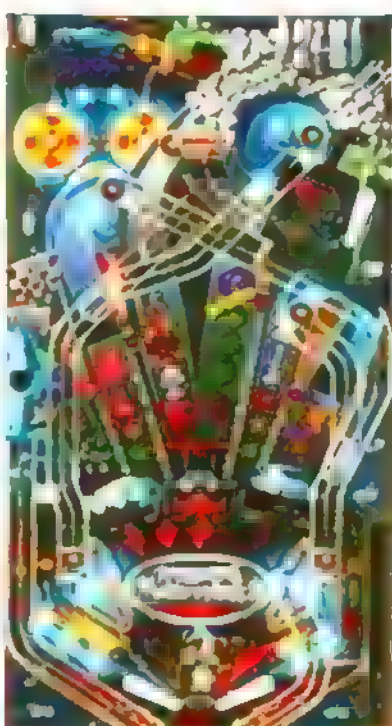
Hersteller: Electronic Arts Erscheint: März

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

Kein anderer Hersteller hat sich so sehr den Spielhallen-Evergreens verschrieben wie 21st Century. Die Engländer dürfen sich sogar als Gründerväter des Genres bezeichnen, und mittlerweile bringt man es auf sage und schreibe acht Flippersimulationen.

Slamtilt • Flippersimulation

21ST'S NEUNTE



Auf bewährte Flipperkost setzt 21st Century mit den vier neuen Slamtilt-Tischen. Allerdings bieten sie wenig Überraschungen und schon gar nichts Neues.

Die neunte steht mit Slamtilt kurz vor der Veröffentlichung und bringt außer vier Table-Layouts wenig Neues. Immer noch präferiert man die Vogelperspektive auf einen mit der Kugel scrollenden Tisch. In der vorliegenden Preview-Fassung ist neben der Auflösung von 640 x 480 auch eine 800 x 600-Variante vorgesehen, die dann jedoch einen kompletten Überblick über das Geschehen bieten soll. Ein Umschalten zwischen den Darstellungsvarianten ist während des Spiels möglich. Eine Kurzübersicht über die vier neuen Flipper: Mean Machines ist ein Tisch mit Motorsport-Thema, der von kreischender Heavy Metal-Musik begleitet wird. The Pirates zeichnet sich durch besonders verdrehtes Rampen-Design aus, während der SciFi-Tisch Ace of Space über unzählige Sound Ef-

fects verfügt. Zu guter Letzt stellt Nightmare so etwas wie eine Reminiszenz an einen Flipper aus 21sts erster Simulation dar, den gruseligen Graveyard-Tisch.

Keine Innovationen

Die Stärke aller 21st Century-Flipper ist das realistische physikalische Verhalten der Stahlkugel, wodurch sich eine ausgezeichnete Spielbarkeit ergibt. Als Extras bieten die Tische Multiball-Varianten mit bis zu vier Bällen gleichzeitig und sechs verschiedene kleine Videobonus-Spiele im LED-Score-Anzeigefeld. Wie gewohnt können sich acht Spieler an einem PC in

der Highscore-Liste eintragen. Schön anzuhören sind die 50 Minuten CD-Audio-Musik, die thematisiert aus den Lautsprechern schallt. Unter dem Strich gesehen darf man bewährte Flipperkost ohne Innovationen erwarten. Warum sich 21st Century Entertainment nicht endlich von der veralteten 2D-Darstellung einer Flippersimulation löst, ist eigentlich unverständlich. Zumal mit Total Pinball 3D der erste Schritt in die richtige Richtung schon getan wurde. So darf sich Empire mit seinen Pinball The Web-Nachfolger Timeshock die Hände reiben.

Christian Müller

Voraussichtlich: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM

SVGA/SE

Multiplayer: 8 Spieler an einem PC

Sprache: englisch

Hersteller: 21 st Century

Erscheint: Februar 97

☒ Action

☐ Rätsel

☐ Strategie

☐ Wirtschaft

“ÜBERNEHMEN SIE!”

**Jetzt zum Sonderpreis
von nur DM 49,95!**



Erleben Sie mit Captain Picard™, Commander Riker™ und der gesamten Besatzung der Enterprise™ ein neues Abenteuer von wahrhaft epischen Ausmaßen!

A Final Unity ist ein einzigartiges intergalaktisches Epos voller Geheimnisse und Gefahren, das Sie an die äußersten Grenzen des erforschten Weltraums, zu trügerischen Begegnungen mit außerirdischen Raumschiffen und noch viel weiter führt - bis in die ungeahnten Gefahren eines riesigen Weltraumnebels.

Übernehmen Sie das Kommando auf der Brücke, oder verlassen Sie das Schiff, und wagen Sie sich auf riskante Außenmissionen. Diese interaktive CD-ROM-Reise bildet eine echte Erweiterung der berühmten Fernsehserie und bleibt dabei allen bekannten Details treu - selbst die Originalstimmen aller sieben Hauptdarsteller aus der amerikanischen TV-Serie sind zu hören!

Beamten Sie Ihre Crew auf geheimnisvolle Planeten. Manövrieren Sie die Enterprise™ durch unbekannte Galaxien, und entdecken Sie Welten jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Sie haben die Kontrolle und arbeiten Hand in Hand mit der angesehensten Besatzung der Föderation!

Kein anderes Weltraumabenteuer kommt diesem CD-ROM-Erlebnis gleich. Es erwacht vor Ihren Augen zu vollem Leben - mit Figuren, die Sie direkt ansprechen, eindrucksvollen Filmsequenzen, unglaublichen SVGA-Grafiken sowie Sound und Musik in CD-Qualität. Genießen Sie Stunden aufregender Erkundung und Entdeckung! Reisen Sie frei durch das Universum, um ein Geheimnis längst vergangener Zeiten zu enthüllen. Erleben Sie STAR TREK: THE NEXT GENERATION hautnah!

Gehen Sie auf Ihren Posten, und übernehmen Sie das Kommando!

STAR TREK: THE NEXT GENERATION® “A Final Unity™”

© und © 1994 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. STAR TREK: THE NEXT GENERATION ist ein eingetragenes Warenzeichen von Paramount Pictures. Spectrum Holobyte ist ein autorisierter Nutzer. Spectrum Holobyte ist ein eingetragenes Warenzeichen von Spectrum Holobyte, Inc. Andere Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



Mit den Original-
stimmen aus der
amerikanischen
TV-Serie



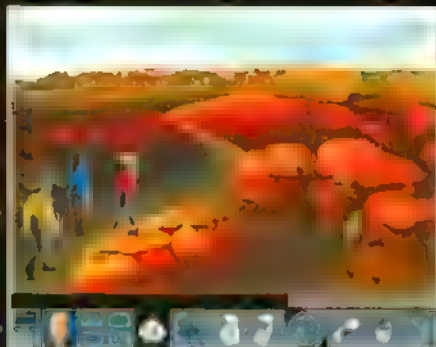
Die Spannung auf der Brücke steigt. Alarmstufe Rot steht direkt bevor.



Stellen Sie einen Außentrupp zusammen, und wählen Sie für jede Mission die fähigsten Leute.



Öffnen Sie die Ruffrequenzen, und stellen Sie sich dem Unbekannten.



Lassen Sie sich auf exotische Welten hinunterbeamen, und decken Sie nach und nach das Geheimnis einer uralten, der Menschheit weit überlegenen Zivilisation auf.



Erhältlich für
IBM CD-ROM

Halten Sie auch Ausschau nach STAR TREK: THE NEXT GENERATION "Future's Past." für Super NES.



Sentinent • Rollenspiel

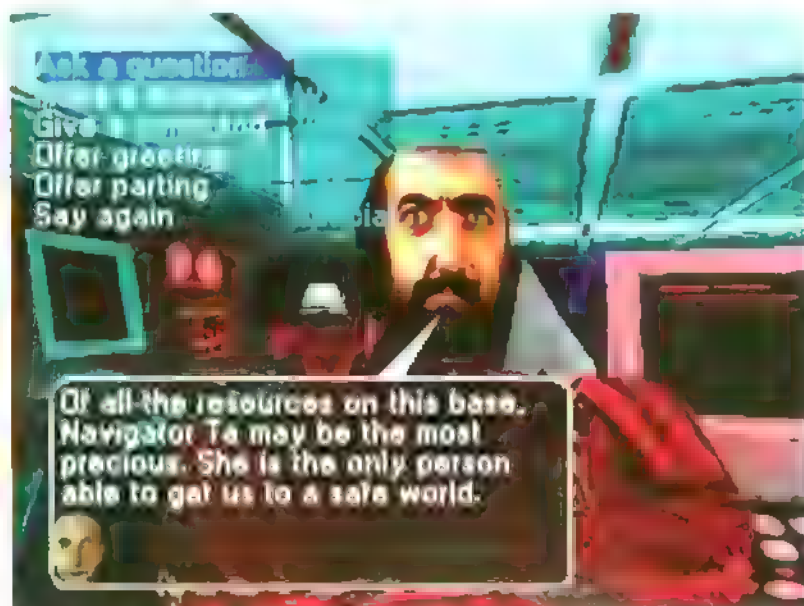
SONNENDRAMA



Seit über drei Jahren werkelt Psygnosis' Entwicklungsbüro in Chester bei Liverpool schon an Sentinent. Rollenspiele sind ja bekanntermaßen besonders aufwendig, aber ein völlig neues Spieldesign und eine aufwendige Interaktions-Struktur sprengen auch die kühnsten Vorstellungen.

Seit New World Computings Planet Edge (1992!) hat es kein Rollenspiel mehr mit Science Fiction-Hintergrund gegeben. Die Geschichte Sentinents ereignet sich auf der Minen-Raumstation Icarus, die sich im äußeren Bereich unserer Galaxie im Orbit einer fernen Sonne befindet. Der Spieler übernimmt die Rolle des medizinischen Technikers Garrit, den man an Bord der Raumstation geschickt hat, um eine plötzliche und merkwürdige

Strahlungskrankheit unter den Besatzungsmitgliedern zu untersuchen. Gerade als das Transportschiff anlegen will, gerät es in den Hitzestrahle eruptierenden Sonnenplasmas. Gerade noch gelingt die Notlandung auf einem Außendock. Im weiteren Verlauf des Abenteuers wird Garrit mit dem Mord am Kapitän, einem unbekannten Eindringling und revoltierenden Ingenieuren konfrontiert. Wer sendet die seltsamen Nachrichten an den Schiffs-



computer und weshalb befindet sich die Icarus auf Kollisionskurs mit dem Stern?

Das detaillierte Konversations-System ist wie ein Pulldown-Menü aufgebaut und ermöglicht auch genaueres Nachfragen.

27 Lösungswege

Sentinent ist kein reinrassiges Rollenspiel, es kombiniert ebenso Adventure- wie Strategie-Elemente. Jede Entscheidung und jede Aktion beeinflussen nicht nur den Spielverlauf, sondern auch den Hauptcharakter und die über 60 Besatzungsmitglieder. Kontrolliert wird die Spielfigur in einer 3D-Umgebung aus der Ich-Perspektive. Über ein ausgefeiltes Konversationssystem tritt man mit den NPCs in Verbindung. Die Besonderheit daran ist, daß alle wie selbständige Individuen handeln und sogar untereinander sprechen, während der Spieler beispielsweise andernorts dabei ist, Teile der Raumstation durch Logik-Puzzles zu reparieren. Sentinent ist sehr gesprächintensiv, und man muß selbst herausfinden, welche Informationen verwertbar sind und welche nicht. Neben einer Reihe von zufällig generierten Rätseln gilt es, sechs Hauptplots zu lösen. Für seine



Zwecke kann man auch Aufgaben an Schiffsmitglieder delegieren, denn bis man die 200 Locations der Station kennengelernt hat, dürften einige Spielstunden vergehen, und die Uhr tickt. Und außerdem gibt es immerhin 27 verschiedene Lösungswege.

Christian Müller



In der Raumstation Icarus warten jede Menge Rätsel, die zum Teil auch über solche Terminals gelöst werden müssen.



Alle NPCs sind als Polygon-Figuren animiert, auf deren Kopf ein Bitmap-Gesicht klebt.

Voraussichtlich: Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Hersteller: SVGA, 3D

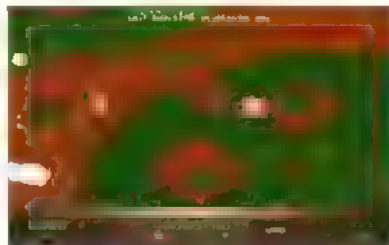
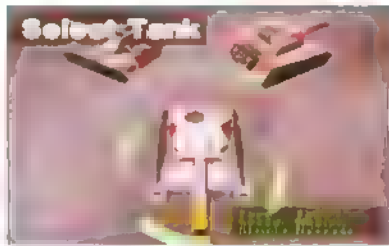
Multiplayer: keine Multiplayeroption Sprache: englisch

Hersteller: Psygnosis

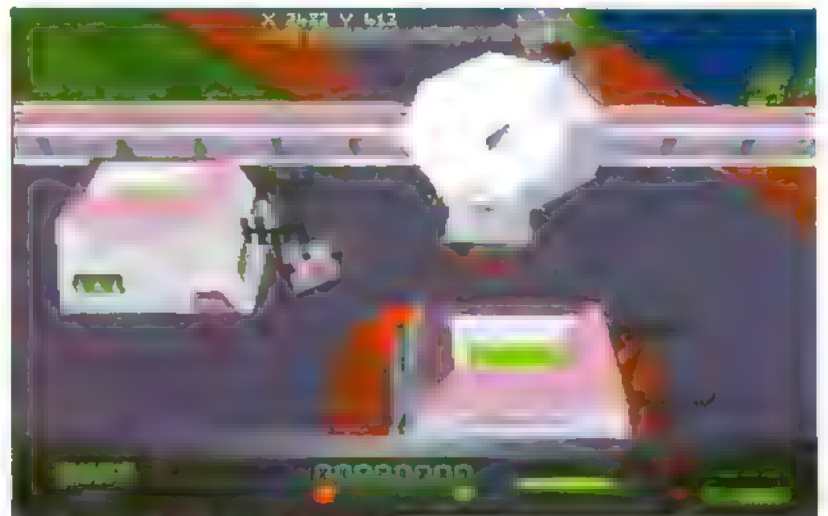
Erscheint: März 97

☐ Action ☒ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

Beinahe 15 Jahre ist es her, daß auf den Jahrmärkten und Volksfesten diese monströsen Maschinen mit Fernseh Bildschirm und Steuerknüppeln auftauchten. Wenn die Programmier-Pioniere dieser Minimal-Spiele doch nur sehen könnten, was aus ihren Strichpanzern heute geworden ist. Optisch ähnelt Mass Destruction Warner Interactives Return Fire verbluffend. Allerdings ist man hier nur mit Panzerfahrzeugen unterwegs. Die Spielumgebung wird zwar dreidimensional dargestellt, und alle Objekte liegen auch als texturierte Polygone vor, genutzt werden können aber nur zwei Dimensionen. Der Spielablauf ist ebenso einfach wie explosiv. In verschiedenen Missionen müssen primäre und sekundäre Ziele erfüllt werden. Auf dem Weg dorthin gilt es, alles in Schutt und Asche zu schießen, was sich einem in den Weg stellt. Während der Zerstörungsfahrt durch 12 Levels macht man Bekanntschaft mit vier Umweltformen: Wüsten-, Schnee- und Stadtlandschaften und ein hartumkämpftes Schlachtfeld. Zu Beginn jeder Mission kann aus drei simpel unterschiedenen Kettenfahrzeugen ein bestimmter Panzer ausgewählt werden. Nach einem kurzen Briefing befindet man sich



Die Terrains beeinflussen auch die Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit der Panzer.



Auch reichliche Action braucht zuweilen ein taktisches Vorgehen: Radarstellungen sind immer ein lohnenswertes Ziel. Durch ihre Zerstörung kann ein übermächtiger Gegner geschwächt werden.

Mass Destruction • Action

BALLERMAN

Nach Return Fire und SWIV 3D setzt auch BMG Interactive auf den Reiz eines der ältesten Spielprinzipien in einer modernen Verpackung. Können Sie sich noch an die Klötzchengrafik-Zeit des Tank Battle erinnern?

sofort im Geschehen. Stehen anfangs nur Maschinengewehr und Panzerkanone zu Verfügung, kann durch das Aufsammeln von Bonusgegenständen das Waffenarsenal um ferngelenkte Raketen, Minen

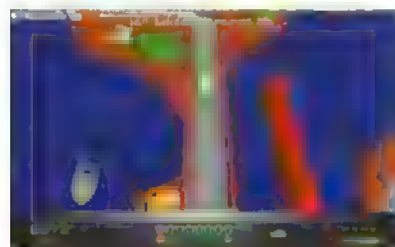
oder Flammenwerfer erweitert werden

Eine Prise Taktik

Wie der Name schon unschwer erraten läßt, geht es in diesem Spiel in erster Linie um Zerstörung. Klar ist, daß sämtliche Gegner ausgeschaltet werden müssen. In Mass Destruction kann jedoch wirklich alles in die Luft gejagt werden, was sich in Schußreichweite befindet. Einmal getroffen, explodiert das Ziel in einem riesigen Feuerball, und Trümmerteile fliegen in hohem Bogen durch die Luft. Interessant ist, daß man manchmal mit der bloßen „Hau-drauf“-Taktik nur schwer zum Erfolg kommt. Hin und wieder ist es nützlich, beispielsweise zuerst die Radarstellungen und Versorgungsleitungen des Gegners auszuschalten, um ihn zu schwächen. Dieses moderate strategische Element läßt eine stupide

Ballerei etwas in den Hintergrund treten. Die uns vorliegende frühe Beta-Version läßt natürlich nur einen vorübergehenden Eindruck zu, aber der ist durchaus zwiespältig. Zwar kann Mass Destruction eine breite Palette an Waffen und Gegnern präsentieren, aber die grafische Darstellung scheint trotz der bombastischen Explosion noch nicht ganz ausgereift. Schließlich bot Return Fire vor über einem halben Jahr schon SVGA-Grafik. Daran muß auf jeden Fall noch gefeilt werden. Gut gelungen scheint die Steuerung per Tastatur. Neben der Fahrtrichtung des Panzers kann der Kanonenturm separat gewendet werden. Das erfordert zwar etwas Geschick, hat aber unbestreitbare Vorteile, da man auf sich allein gestellt auf eine Vielzahl von Gegnern trifft und so flexibler agieren kann.

Christian Müller



In den späteren Levels bekommt man es auch noch mit Seestreitkräften zu tun, die nur mit ferngelenkten Raketen zu knacken sind (oben links). Eine der Stärken der Grafik-Engine sind die schön in Szene gesetzten Explosionen (großes Bild).

Voraussichtlich: Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Technik: SVGA, SB

Multiplayer: n.n.b.

Sprache: englisch

Hersteller: BMG Interactive

Erscheint: März 97

☒ Action

☐ Ratsel

☐ Strategie

☐ Wirtschaft

**Mo. – Do. 9⁰⁰–18⁰⁰ h,
Fr. 9⁰⁰–17⁰⁰ h**

[illegible]

KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3.- DM RÜCKPORTO ANFORDERN

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Laden in KASSEL Fünffensterstraße 9

Mo.-Fr. 10⁰⁰-18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

CD-ROM-GAMES

STRICKER 60 KOMPL. DEUTSCH 29.90

SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE 9.90
SUPER EP 2000 KOMPL. DEUTSCH 79.90
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO 24.90

TAL SMAN KOMPL. DEUTSCH 4.90
TEAMCHIEF KOMPL. DEUTSCH 19.90
TENDO SPECIAL EDITION DT ANLEITUNG 9.90

TFX 2000 TACTCOM MISSIONS KOMPL. DT 34.90

THE CROW CITY OF ANGELS DT ANLEITUNG 75.90

THE NEVERHOOD DT ANLEITUNG 98.90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE 9.90

TITANIC 69.90

TOMB RAIDER KOMPL. DEUTSCH 69.90

TOP GUN - FIRE AT WILL - KOMPL. DEUTSCH 19.90
TOWNS PASSAGE & MAUSMATTE
TOWNS KOMPL. DEUTSCH

TUNNEL BLI KOMPL. DEUTSCH 79.90

ULTRA PACK 3 - KOCH MEDIA 79.90

URMEL'S GROSSER FLUG KOMPL. DEUTSCH 89.90

VIRTA COP DT ANLEITUNG 29.90

WACKY WHEELS DT ANLEITUNG 24.90

WAGES OF WAR ENGL. VERSION 89.90

WARCRAFT I ORKS & HUMANS KOMPL. DT 29.90

WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K D 29.90

WIN SCNAKOPF KOMPL. DEUTSCH 89.90

WING COMMANDER KILRATHI SAGA 89.90

WING COMMANDER KILRATHI SAGA 89.90

Z" (BITMAP BROTHERS) K D INCL. LÖSUNGSB 74.90

CD-ROM-MULTIMEDIA

ALADIN SP ELEPARADIES KOMPL. DEUTSCH 79.90

BARBIE DRUCK ODER FILMSTUDIO K D JE 54.90

BARBIE MODE DESIGNER KOMPL. DEUTSCH 59.90

BARBIE EXTRA SET PAPIER KOMPL. DEUTSCH 24.90

BRUCK-1A 89.90

D-MEDIEN BUCHER/VIDEOS/CD-ROMS/SOFTW 10.90

D-SAT SATEL TENAULAS F DEUTSCHLAND 39.90

EUCATION KOMPL. DT 9.90

KAISERGESCHICHTE DER ZEIT 89.90

KÖNIG DER LÖWEN MALEN & SPIELN K DT 79.90

KÖNIG DER LÖWEN INTERAKT. ZEICHENTRCK 79.90

MUSEE D ORSAY KOMPL. DEUTSCH 79.90

MUSEE D ORSAY KOMPL. DEUTSCH 79.90

MUSEE D ORSAY KOMPL. DEUTSCH 79.90

MUSEE D ORSAY KOMPL. DEUTSCH 79.90

MUSEE D ORSAY KOMPL. DEUTSCH 79.90

MUSEE D ORSAY KOMPL. DEUTSCH 79.90

MUSEE D ORSAY KOMPL. DEUTSCH 79.90

MUSEE D ORSAY KOMPL. DEUTSCH 79.90

CD-ROM-MULTIMEDIA

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

WELT DER WUNDER KOMPL. DT - NAVIGO - 29.90

CD-ROM LERNSOFTWARE

PC-Zubehör/Joysticks

PFLOS F22 PRO FLIGHT THROUSTMASTER 229.90

Lösungsbücher

AUS DEM NIKOTIN 14.80

BAPHOMET'S FLUCH 14.80

COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT 14.80

LARRY 1-7 KOMPLETT GELÖST 19.80

SCHLECHTFAHRT 14.80

SONY PLAYSTATION GAMES

ADVENTURES OF LOMAX DT ANLEITUNG 89.90

ANDRETTI RACING DT ANLEITUNG 89.90

AREA 51 DT ANLEITUNG 89.90

ATLANTIS DT ANLEITUNG 89.90

AYRTON SENNA KART DUEL DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

BEL AM DT ANLEITUNG 89.90

Laden in AUGSBURG Karolinenstraße/Ecke Karlstraße

Mo.-Fr. 9⁰⁰-13⁰⁰ + 13³⁰-18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

SONY PLAYSTATION GAMES

TEKKEN 2 DT ANLEITUNG 99.90

HUNDERHAWK DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

SONY PLAYSTATION GAMES

TEKKEN 2 DT ANLEITUNG 99.90

HUNDERHAWK DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

TOMB RAIDER DT ANLEITUNG 99.90

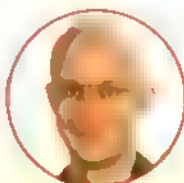
DIE REDAKTION

Christian „Zeitgeist“ Müller

Action - Adventure - Flugsimulation - Interaktiver Film

Begeistert sich diesen Monat für:

- Flying Corps, ein herrliches Vergnügen.
- The Crow, Prügeln wie im Film.
- Terminator SkyNET, Hasta la vista, Baby!

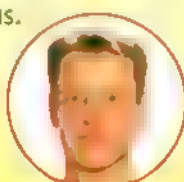


Christian „Borussia“ Bigge

Rennspiel - Sport - Wirtschaftssimulation

Spielt diesen Monat am liebsten:

- NBA Live 97, DSF ade!
- Have a N.I.C.E. Day, Heizen ohne Ende.
- KKND, der Echtzeit-Virus.



Alexander „der Nette“ Geltenpoth

Rollenspiel - Strategie

Sitzt nur noch vor:

- KKND, endlich intelligente Gegner!
- Terminator Skynet, abwechslungsreiche 3D-Action.
- Star General, altbekannt, aber neu.



Ebenfalls im temporären Einsatz und stets auf der Suche nach neuen Rekorden und Highscores:

Steffen Dralle, Duisburg

.....Strategie und Sport

Raymond Kook, Appen

.....Strategie, Adventures, Rollenspiele, Sims

Thomas Lorenz, Fernwald

.....Adventures

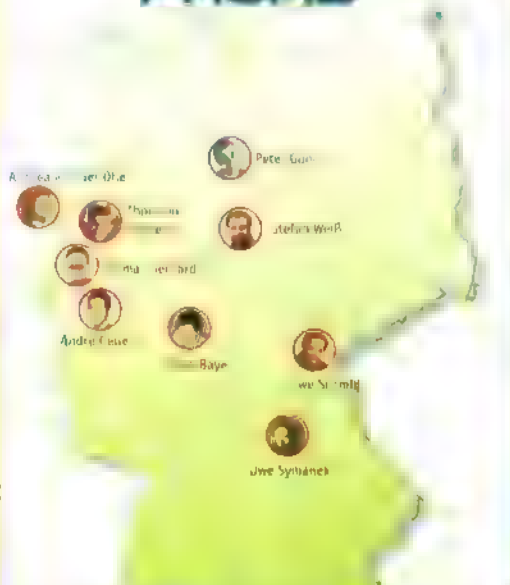
Christian Lück, Wuppertal

.....3D-Action, Adventures, Rollenspiele, Sport

Klaus Vill, Augsburg

.....Action, Strategie, Adventures

TIPS & TRICKS PROFIS



Unsere Tips & Tricks-Profi sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

DAS TESTURTEIL


Sie dürfen auf die kompetente und ehrliche Berichterstattung in PC Action zählen. Wir können Ihnen wertfrei zeigen, welches Spiel sich für Ihre Ansprüche am besten eignet. Für jedes Genre haben wir Spezialisten, deren erstes Produkturteil noch in einer Teamentscheidung überprüft wird. Die Darstellung des Testurteils gliedert sich dabei in drei Bereiche:

- Produktinformation
- Produktbewertung
- Produktinhalte

- 1 Hardware-Mindestanforderungen laut Hersteller
- 2 Hardware-Empfehlung der Redaktion
- 3 Bild- und Tonausgabe
- 4 Sprache Anleitung
- 5 Sprache Spiel
- 6 Hersteller
- 7 Bild- und Tonqualität
- 8 Gesamtwertung Grafik Sound Motivation, Bedien.ung, Spielspaß
- 9 Hinweis auf andere Inhalte
- 10 Demo, Update, Tools, Freeware, Patch, Savegame auf CD
- 11 Menü, Spiel-Optionen
- 12 Datenmenge CD-ROM und Platzbedarf Festplatte
- 13 Empfohlener Verkaufspreis des Herstellers
- 14 Angabe der Bestandteile, die der Inhalt und Aufbau eines Spiels bestimmen (Strategie und wirtschaftliche Komponenten Action-Elemente und Puzzle etc.)

KOMPLETTLÖSUNG - CHEATS

1	Mindestens:	486, 66, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Maus	SAVES GAME UPDATES PATCH ONLINE DEMO	
2	Empfohlen:	Pentium, 8 MB RAM, Quad-Speed CD-ROM		
3	Technik:	VGA / Genera, Midi, SB		
4	Handbuch:	vielsprachig		Multiplayer:
5	Sprache:	englisch	CD/HD:	500MB 17MB
6	Hersteller:	Philips/Argonaut	Preis:	3 DM 00
7	Grafik:	88%	Sound:	79%
8	73%			



A

Farbe

Stärke

W

DER BACK-KATALOG - EIN RÜCKBLICK

Die Hits der letzten Ausgabe in der Nachbetrachtung

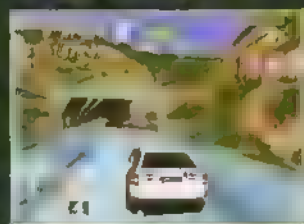
Das Hexagon-Kartell - 86%



Auch nach einem Monat hat Ascrons fliegerische Meisterleistung nichts von ihrer Anziehungskraft eingebüßt. Im

Gegenteil: Mit zunehmender Beherrschung der komplexen Hubschrauber-Steuerung machen die faszinierenden Möglichkeiten eines solchen Fluggefährts erst richtig Spaß. In den späten Missionen braucht man auch allerhand Geschick, um zu bestehen. Bleibt zu hoffen, daß die Gütersloher ihre 3D-Engine weiterentwickeln und wir wieder bald in die Lüfte steigen können.

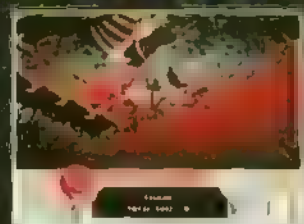
Sega Rally - 85%



Nur vier Strecken in einem Rennspiel? Da sollte man um die Langzeitmotivation eigentlich besorgt sein. Nicht

so bei Segas erstklassiger Arcadeumsetzung. Denn erst, wenn man die Kurse und die angenehme Steuerung aus dem Effeff beherrscht, geht der Spaß so richtig los. Mit jeder Kurve, jedem Überholmanöver und jedem Schaltvorgang lassen sich die Bestzeiten verbessern. Im Multiplayer-Modus via Splitscreen oder Netzwerk kann man dann zeigen, was fahrerisches Können ist.

Diablo - 91%



Keine Rätsel im Rollenspiel? Wird das nicht sehr schnell langweilig? Keineswegs, denn so lassen

sich die computer-generierten Dungeons immer wieder spielen. Neue Monster, neue Mitspieler und neue Gegenstände. Selbst wenn der Namensgeber und Obermütz Diablo besiegt ist, macht das Spiel noch Spaß. Denn jede Charakterklasse spielt sich ganz anders. Auch wenn man allen Helden nacheinander zu Ruhm und Reichtum verholfen hat, gilt es immer noch, sich im Battlenet neben menschlichen Spielern zu behaupten.

TESTS

Die Spielspaßwertung in Worten

bis 9%	Uuh! Völlig indiskutabel.	60%-69%	Gut! Für Genre-Fans.
10%-19%	Schwach! Große Mängel.	70%-79%	Prima! Spielvergnügen für viele.
20%-29%	Dürftig! Landet schnell in der Ecke.	80%-89%	Klasse! Garantierter Spielspaß.
30%-39%	Traurig! Mehr Frust als Freude.	über 90%	Unbedingt kaufen! Kann man immer wieder spielen.
40%-49%	Schade! Hätte etwas werden können.		
50%-59%	O.K! Akzeptable Ansätze.		

Die Goldene CD-ROM

Bemerkenswerte Spiele bekommen von uns die Goldene PC Action CD-ROM verliehen. Sie ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird in einstimmigem Redaktionsurteil verteilt. Solche Spiele zeichnen sich durch unerreichten Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Eigenschaften aus. Mit einem Wort: Hier können Sie bedenkenlos zugreifen.



INHALT SPIELETEST

A-10 Cuba	92
Age of Sail	68
Age of the Rifles	96
Die große Schlacht von Waterloo	101
Dragon Lore 2	76
Dragonheart	76
Flying Corps	90
FX Fighter Turbo	101
Gex	100
Have A N.I.C.E. Day	86
Heli Cops	92
Jetfighter 3	78
KKND	52
Mad TV 2	72
NASCAR Racing 2	69
NBA Full Court Press	79
NBA Live 97	64
Phantasmagoria 2	74
Sim Copter	99
Star General	70
Steel Panthers 2	95
Street Racer	92
Takeru	76
Terminator SkyNET	60
The Crow: City of Angels	58
The Neverhood Chronicles	94
Tunnel B1	98
WWF in your House	101
XS	62

!! Der TIP !!
für User in
Sachsen-Anhalt



Spiele für
PC
CD-ROM
Playstation

Hardware & Zubehör
jetzt auch Finanzierung möglich

Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag 10:00-18:00 Uhr
Samstag 10:00-13:00 Uhr

INSEKTEVENVERZEICHNIS PC ACTION 2/97

Accolade	6
Arizona	123
B&E Games	61
Bachter	97
Bauerzeit	123
Bergholz Versand	87
Blue Byte	31
Bomica	104
Buy or Change	61
Ca. & Play	135
Compustore	159
Computer Verlag	19 25 65 110 141 151
Computertreff Kuda	51
Comsoft	127
Conitec	91
Cross Computer	23
Eagle Games	147
Eidos	10 11
FDS	13
Freaks Shop	95
Funsoft	152 153
Game It	87
Grimm	103
Grothe's Gameshop	51
Hasbro	34 35 102 103
Hinshon	139
Hobbytronic	89
Ikarion	20 21
Jöllenbeck	61
Mandala	15
Media Point	26 27
Media Publishing	149
MHC	15
Micro Fun	157
Microprose	44 45
Mindscape	89
MILC	115
Multimedia Soft	29
Okay Soft	87
Philip Morris	63
Psygnosis	131
Ravensburger	13
Rocketware	41
Serra	2
Software Company	117
Starbyte	109
Tsunami	17
Versand 99	93
Wia	48 49
Zitotec	17

COMPUTER KUDAK



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

PC CD ROM

Alfa Twin-autom. Joystickumschalter und 2-Spieler Adapter	dt. DM 39,00
AH-64 D Longbow	dt. DM 79,95
Allen Trilogy Win95	dt. DM 74,95
Amok Win95	dt. DM 74,00
Area 51 Win95	dt. DM 74,00
Azrael's Tears	dt. DM 69,95
Baphonets Fluch (Broken Sword)	dt. DM 69,95
Bedlam	dt. DM 74,00
Blam! Machinehead	dt. DM 69,95
Bleifuß 2	dt. DM 59,00
C&C 2: Alarmstufe Rot	dt. DM 87,00
Daggerfall: Schriften der...	dt. DM 74,00
Deadly Skies	dt. DM 79,95
Destruction Derby 2	dt. DM 74,95
Die fünfte Dimension	dt. DM 78,00
Die gr. Schlacht u. Gettysburg	dt. DM 69,95
Die gr. Schlacht u. Waterloo	dt. DM 69,95
Die Pandora Akte	dt. DM 79,00
Die Stadt d. verl. Kinder	dt. DM 74,00
Discworld 2	dt. DM 79,95
Ecstasica 2*	dt. DM 74,00
F1 Grand Prix 2	dt. DM 89,95
Flottenmanöver	dt. DM 74,00
Fermal 1*	dt. DM 74,00

Imperium Galactica	dt. DM 74,00
Jagged Alliance 2*	dt. DM 74,00
Lands of Lore 2*	dt. DM 89,95
MDK	dt. DM 88,00
Mechwarrior 2: Mercenaries	dt. DM 84,00
Monopoly	dt. DM 59,95
Nemesis*	dt. DM 74,00
NHL Open Ice Win95	dt. DM 74,00
Orion Burger	dt. DM 74,00
Project Paradise	dt. DM 79,95
Privateer 2: The Darkening	dt. DM 84,00
Risiko Win95	dt. DM 74,00
Scrocher Win95	dt. DM 74,00
Sim Copter Win95	dt. DM 74,00
Sim Park	dt. DM 74,00
Space Hulk Win95	dt. DM 79,00
Syndicate Wars	dt. DM 79,95
Tomb Raider	dt. DM 69,00
Toonstruck	dt. DM 69,95
Virtua Cop	dt. DM 74,00

SEGA SATURN

Saturn kpl. + Comm. & Conquer	dt. DM 459,95
Daytona USA Champ. Ed.	dt. DM 98,00
Hexen	dt. DM 79,95
Nights+3D-Analog-Pad	dt. DM 138,00
Tomb Raider feat. Lara Croft	dt. DM 89,00
Virtua Cop 2 mit GUN	dt. DM 124,00

SONY PLAYSTATION

Playstation-Memory Card 120 Blocks	DM 444,00
Command & Conquer 1 kpl.	dt. DM 98,00
Disruptor	dt. DM 88,00
Resident Evil-uncut-kpl.	dt. DM 89,00
Soviet Strike	kpl. dt. DM 88,00
Tomb Raider feat. Lara Croft	dt. DM 86,00

NINTENDO 64

Nintendo 64 kpl. (März)	dt. DM 389,00
Super Mario 64 (März)	dt. DM 89,00
Pilotwings (März)	dt. DM 119,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Kostenlose Gesamtpreislisten
Versandkosten NN DM 8,95
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Inklusive Garantie, Sicherheitsverpackung und Transportversicherung
Ab 3 Artikeln liefern wir ohne Versandkosten
Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen auch alle SEGA, Nintendo und SONY SPIELE
Ein SEGA-, SONY- u. CD ROM Spiele Großlager ist direkt bei uns in Neumünster

Preisänderungen, Satzfehler und Druckveränderungen vorbehalten

PC ACTION

Selbst über ein Jahr nach dem Echtzeit-Urknall im Strategie-Genre ist der Bann der digitalisierten Kleinst-Kriege und Scharmützel ungebrochen. Daß viele Publisher an diesem Boom teilhaben wollen, ist da verständlich. Völlig überraschend jedoch feiert nun Electronic Arts mit *Krush Kill'N Destroy* einen respektablen Einstand im Genre.



KKND • Strategie

RECYCLING



Ein frühes Aufklären des noch unbekannten Gebietes ist überlebenswichtig. Nur so kann man dem intelligenten Ansturm standhalten und die anfangs schwache Ausgangsposition festigen.

Während sich die vielen Adventure- oder Actionspiele zumeist schwer tun, im oberen Drittel der Verkaufscharts zu landen, scheinen Echtzeit-Strategiespiele derzeit immer noch eine sichere Bank. Der überwältigende Erfolg von C&C, Warcraft 2 oder Z hat Nachahmer auf den Plan gerufen. Schon während der letzten E3-Messe in Los Angeles zeichnete sich ab, daß viele Entwickler das Erfolgsrezept aufgegriffen hatten und an eigenen Varianten bastelten. Daß Branchen-Riese Electronic Arts mit KKND einen Genre-Vertreter ins Rennen schickt, kam jedoch gegen Ende des letzten Jahres völlig überraschend. Krush Kill'N Destroy ist dann auch keine Eigenproduktion, sondern wurde von dem bisher durch Microsofts NBA Full Court Press und die Win95-Konvertierung von Segas Bug! in Erscheinung getretenen australischen Entwickler Beam Software ins Leben gerufen. Auf dem Fünften Kontinent wurde ein Szenario entworfen, das bereits im „Down Under“-Filmklassiker Mad Max den Hintergrund für eine explosive Geschichte bildete. Es herrscht Endzeit-Stimmung.

Nukleare Apokalypse

Im späten 21. Jahrhundert ist keine Rede mehr von Umweltverschmutzung oder ökologischen Katastrophen. Mittels Nanotech-

nologie konnten die letzten Probleme des Industriezeitalters beseitigt werden, und die gesamte Schwer-Industrie war in den Weltraum verlegt worden. Es herrschte ein goldenes Zeitalter. Jedenfalls bis 2079... Ohne jede Vorwarnung schlugen Unmengen nuklearer Sprengköpfe ein, und innerhalb weniger Tage waren aus den einst blühenden Metropolen dieser Welt radioaktive Müllhalden geworden. Ein Viertel der Weltbevölkerung wurde auf einen Schlag vernichtet. Sie zählten noch zu den Glücklicheren. Gräßliche Epidemien, die durch mutierte Viren hervorgerufen wurden, biefelen verbliebene Menschen und Tiere gleichermaßen. Nur die Stärksten überlebten, hatten sich aber aufgrund der Krankheiten und der Radioaktivität schrecklich verändert. Im Laufe der Zeit rotteten sich die gesetzlosen, plündernden Gruppen zu einer neuen Ordnung zusammen, um in der lebensgefährlichen Umwelt bestehen zu können. Die Mutanten stellten aus allem, was sie finden konnten neue Waffen her, die den Überlebenskampf gegen die bestialisch veränderte Fauna sicherten. Schließlich gelang es ihnen, die riesigen Ungeheuer, wie Scorpione, Käfer oder Krabben sogar zu domestizieren. Es entwickelte sich eine steinzeitliche Stammes-Gemeinschaft, die zwar mit moderner Technologie ausgestattet war,



Wer sich in die feindliche Basis schleichen kann, ist im weiteren Verlauf immer bestens über die Bauvorhaben und vor allem über die Truppenstärke des Gegenspielers informiert.

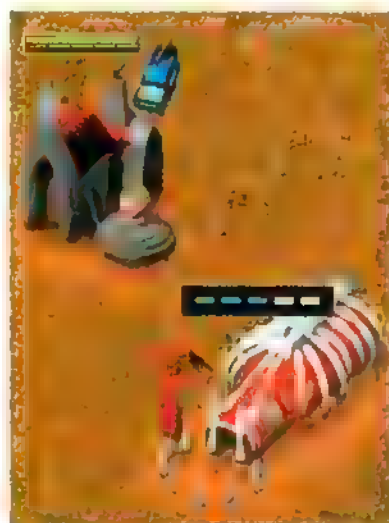
jedoch die einstige Apokalypse als Werk wütender Götter sah. Auf der anderen Seite schien es, als hätten Humanität, Ethik und

Moral nur in einer Handvoll Menschen überdauert, denen es gelungen war, der nuklearen Katastrophe tief unter der Erde zu entge-



TECHNOLOGIE-UPGRADES

KKND bietet ähnlich C&C oder Warcraft 2 die Möglichkeit, im Verlauf einer Kampagne neue Technologien zu entwickeln. Dabei wird zwischen einem lokalen und globalen Tech-Level unterschieden. Der globale Status gibt an, welche Stufe in der jeweiligen Mission grundsätzlich zur Verfügung steht. Das heißt, daß beispielsweise in den Anfängen die Forschung der jeweiligen Seite noch nicht weit fortgeschritten ist und höherentwickelte Waffen erst später produziert werden können. Der lokale Tech-Level gilt für jede einzelne Mission. Durch den Bau eines Research-Lab oder einer Alchemy Hall können Menschen und Mutanten die jeweiligen Gebäude zu einer höheren Produktionsstufe ausbauen und so schlagkräftigere Einheiten bauen.



Nach dem Bau einer Alchemy Hall (Mutanten) oder eines Research Lab (Menschen) können andere Gebäude zu neuen Produktions- und Technologiestufen aufgewertet werden. Während dieses Vorgangs erscheint über dem jeweiligen Gebäude ein Diagramm, das nach einer gewissen Zeitspanne farbig wird und die Dauer des Forschungsauftrages anzeigt.



Die Balken über den Gebäude geben nicht nur Auskunft über den Zustand von Beschädigung, sondern auch über den der Tech-Levels. Jeweils fünfteilig zeigt der blaue Balken den möglichen Technologie-Grad (globaler Tech-Level) und der rote Balken den aktuell erreichten Technologie-Grad (lokaler Tech-Level) an.



DIE MUTANTEN-ARMEE

Nach dem großen Krieg war die Erdoberfläche radioaktiv verseucht. Diejenigen, die sich nicht in den Untergrund retteten, waren der teuflischen Strahlung ausgesetzt. Wer nicht daran starb, wurde durch Verbrennungen oder Genveränderungen gräßlich verunstaltet. Auch fast die gesamte Tierwelt ging in dem Inferno unter, lediglich wenige Insekten überlebten. Doch sie wurden zu abscheulichen Monstren und boten den Überlebenden einen erbitterten Kampf. Jedoch gelang es den Mutanten, sie zu domestizieren und sogar zu züchten. Die mächtigsten Kreaturen trainierte man für den Kampf, manche wurden mit modernster Waffentechnologie ausgerüstet.

 Berserker Standard-Infanterist mit Pfeil und Bogen	 Dire Wolf Sechsheiniger Wolf mit Reiter und Schußwaffe
 Shotgunner Große Schußkraft, lange Nachladezeiten	 Bike & Sidecar Schnell und mit feuerstarkem Maschinengewehr
 Mekanik Repariert Gebäude	 Giant Scorpion Spuckt metallzersetzende Säure, 6 Meter lang!
 Pyromaniac Mit mächtigem Flammenwerfer ausgerüstet	 Monster Truck Walzt die feindliche Infanterie einfach nieder
 Rioter Wirft mit Molotow-Cocktails	 War Mastodon Kampfelefant mit Explosivgeschoss-Werfern
 Vandal Nimmt Gebäude ein oder zerstört sie	 Giant Beetle Käfer, dessen Flügelschlag Säure verspritzt



DIE MENSCHEN-ARMEE

Dank des Schutzes tiefer Höhlensysteme waren einige Menschen in der Lage, die atomare Katastrophe überleben. Und obwohl die meisten Maschinen zerstört waren, konnte man einige retten, um die wichtigsten Lebenserhaltungssysteme aufzubauen. Das Wissen um Konstruktion und Technologie konnte bewahrt werden. In dieser Abgeschiedenheit entwickelten die Menschen nicht nur eine neue Gesellschaftsordnung und fanden neue Wege, ihr Leben zu bewahren, sondern konnten auch schnell militärisch aufrüsten. Insbesondere Kettenfahrzeuge und Allrad-Panzer wurden für das unwegsame unterirdische Gelände hergestellt und mit starken Feuerwaffen ausgestattet.

 Rifleman Standard-Infanterist mit einfachem Gewehr	 Dirt Bike Aufklärungs-Motorrad mit geringer Bewaffnung
 SWAT Gepanzerter Infanterist mit Schnellfeuerwaffe	 4x4 Pickup Schneller Allrad-Jeep mit Maschinengewehr
 Technician Repariert Gebäude	 All Terrain Vehicle ATV Sechsräder-Panzer mit Maschinengewehren
 Flamer Flammenwerfer, Pendant zum Pyromaniac	 Flamethrower ATV Sechsräder-Panzer mit Flammenwerfern
 Sapper Wirft mit Handgranaten	 Anaconda Tank Schwerer Kettenpanzer mit mächtiger Kanone
 Saboteur Infiltriert Einrichtungen, Pendant zu Vandal	 Barrage Craft Hover Truck mit Sechsfach-Raketenwerfer



hen. Für über 60 Jahre lebten diese Menschen in unterirdischen Höhlensystemen und ernährten sich von recycelten Lebensmitteln. Gerade die wichtigsten Lebenserhaltungssysteme konnten aus Restmaterialien errichtet werden. Und obwohl fast alle Maschinen und Technologien zerstört waren, bewahrten sie sich das Wissen um ihre Funktion und Herstellung. Doch es fehlten die Ressourcen. Der Mangel an Material und auch Sonnenlicht war es schließlich, der die inzwischen militärisch straff organisierte Untergrund-Gemeinschaft an die Oberfläche zurückkehren ließ. Doch dort stießen sie auf einen erbitterten Gegner.

Ressourcen-Management

Zu Beginn darf sich der Spieler natürlich für den Überlebenskampf einer der beiden Seiten in einer Kampagne entscheiden. Als Kommandant einer Basis oder eines Truppenverbandes wird man vor

Oben: Die Unterbringung der Menüs ist platzsparend, aber die Landkarte wirkt etwas lieblos. Unten: KKNDs Missionen finden in Ruinen-, Wüsten und Tundra-Landschaften statt.

dem Antritt einer der jeweils fünfzehn Missionen, per Video über die Entwicklungen in der Geschichte der Auseinandersetzung und die anstehenden Aufgaben unterrichtet. Der Bau einer neuen Basis beginnt meist mit der Errichtung des Hauptquartiers und der Suche nach Ressourcen. In KKND dreht sich alles um das schwarze Gold, Erdöl, oder in der Sprache der Mutanten, das Erden-Blut. Ist eine Quelle ausgemacht, kann der mobile Förderturm ausgeschickt werden, um mit der Gewinnung zu beginnen. Tankwagen transportieren das wertvolle Gut in die Basis, wo es für weitere Bauvorhaben als Kredit zur Verfügung steht. Gleich hier macht sich trotz der vielen Anleihen aus anderen Spielen einer der kleinen, aber feinen Unterschiede KKNDs bemerkbar. Es können nie mehr als vier Power-Stationen, die dem Einbringen des Öls dienen, gebaut werden. Zwar ist später der Bau weiterer Tanker möglich, aber man wird selten so im Geld schwimmen, wie in mancher C&C- oder Warcraft-Mission. Die Ressourcen fließen zwar stetig, aber sind niemals im Überfluß vorhanden, zumal ständig Kampf-

Einheiten nachproduziert werden müssen, um den vielen kleinen Attacken standzuhalten. Diese Eigenart macht sich auch an anderer Stelle bemerkbar, wenn sich beispielsweise nur eine bestimmte Anzahl an Verteidigungsstellungen errichten läßt. Da wird eine genaue Planung des Ausbaus der Basis enorm wichtig, insbesondere da einmal errichtete Gebäude nicht wieder verkauft oder abgebaut werden können.

Starke Veteranen-Einheiten

Mit dem fortschreitenden Ausbau der Basis stehen dann erste Infanterie- und Fahrzeug-Einheiten zur Verfügung, deren Bandbreite durch eine Erhöhung des Technologie-Levels erweitert werden kann (siehe Kasten Technologie-Upgrades). Eine besondere Eigenschaft KKNDs ist es dabei, die Bemühung um den Erhalt der Einheiten zu belohnen, in dem Fahrzeuge oder Infanteristen mit wachsender Kampferfahrung in zwei Stufen zu Veteranen aufsteigen können. Damit erhalten sie bessere Treffergenauigkeit, höhere Schußfrequenz und können sich schließlich selbst heilen oder reparieren. Dieser Status wird zusammen mit dem jeweiligen Zustand in einem kleinen farbigen Balken angegeben. Beginnt man das Spiel mit nur einer Handvoll an Produktionsmöglichkeiten, stehen im weiteren Verlauf über fünfzehn verschiedene Truppenarten und ein gutes Dutzend Gebäude und Defensiv-Einrichtungen zur Verfügung. Und man tut gut daran, die Einheitenvielfalt zumindest im Einzelspieler-Modus auch zu nutzen und den Gegner mit gemischten Truppenverbänden zu attackieren. Denn nicht jede Einheitenart eignet sich gleichermaßen für ein bestimmtes Ziel. Ungefähr ab der Mitte einer Kampagne finden sich in den Landkarten auch versteckte Bunker, die die nukleare Katastrophe, im Erdboden versenkt, überstanden haben und so manche technologische Überraschung bergen.

Wirklich einmalig an KKND ist die Größe des angezeigten Spielfeldausschnitts. Während bei C&C oder Warcraft fast ein Viertel des Monitors durch Iconleisten oder Menüs



Ungefähr ab der Mitte jeder Kampagne kann man auf versteckte Bunker aus der Zeit vor dem Atomschlag treffen, die Sonderwaffen wie diesen Mech beinhalten.



Die großen Käfer versprühen metallzersetzende Säure, die auch einem Panzer stark zusetzt und ihn zur Explosion bringen kann.



beansprucht, kommt KKND mit einem schmalen Band am rechten Bildrand aus. Hier können die Bau- und Produktionsmenüs nach Oberpunkten für Gebäude, Infanterie oder Fahrzeuge geordnet erst bei Bedarf mit einem Mausklick ausgeklappt werden. In dieser Leiste ist auch ein Knopf für die Landkarte untergebracht, die jedoch nur der Übersicht dient und in der keine Truppen bewegt werden können. Schwerwiegender ist da schon, daß die Karte etwas unglücklich platziert in den Spielfeldausschnitt hineinragt. Dank der Möglichkeit, mit der rechten Maustaste schnell über die Landkarte zu scrollen, fällt dies aber nicht weiter unangenehm ins Gewicht.

Mischung aus Orks und GDI

Optisch präsentiert sich KKND unter DOS und Windows 95 in SVGA und komplett gerenderter Spielwelt. Die Einheitenarten sind deutlich voneinander zu unter-



DAS INTERFACE

Auch in Sachen Benutzerführung sind KKNDs Vorbilder erkennbar. Während das schnelle Scrollen über den Bildschirm mit der rechten Maustaste Bitmap Brothers' Z entliehen ist, erinnert die Unterbringung der Steuerungsmenüs in einer Iconleiste C&C oder Warcraft 2. Genreüblich werden Einheiten oder Gebäude per Mausklick aktiviert oder mittels „Cursor-Gummiband“ zu einer Gruppe zusammengefaßt. Wirklich neu ist die Unterbringung der Bau- und Einheiten-Menüs am seitlichen Bildschirmrand, die erst bei Bedarf und Klick ausgeklappt werden, so daß eine größtmögliche Darstellungsfläche für das Spielfenster bereitsteht. Je nach Technologie-Level erweitern sich in den Menüs die Produktionsmöglichkeiten. Die geförderten Erdöl-Einheiten und die ab einer späteren Technologiestufe zur Verfügung stehende Landkarte können ebenfalls auf Wunsch eingeblendet werden.

Um dem eigentlichen Spielfeld größtmöglichen Platz einzuräumen, wurde das Interface mit seinen Bau- und Einheitenmenüs auf ein Minimum reduziert und wird erst bei Bedarf per Mausklick ausgeklappt.

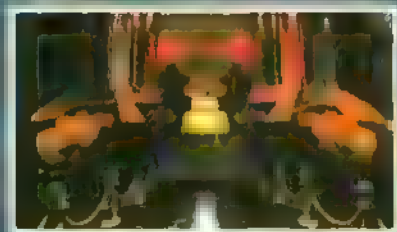


DIE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

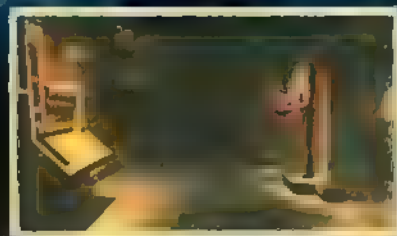
Wie einige seiner Vorbilder krankt auch KKND etwas an der zweifelhaften Intelligenz des Computergegners. Die Gratwanderung zwischen vorprogrammierten Verhaltensweisen und einer Analyse des Zugverhaltens des menschlichen Spielers scheint dabei ein grundlegendes Problem im Genre zu sein, dessen Ursachen in der Komplexität von Echtzeitsituationen liegen mögen. KKNDs Spielverhalten sind die Steuerungs-Routinen jedenfalls deutlich anzumerken, wenn beispielsweise einzelne Einheiten des Computergegners beharrlich den selbstmörderischen Weg durch die feindlichen Linien suchen. Doch was deren Angriffstaktik und Aggressivität anbelangt, haben die Entwickler einen guten Mittelweg gefunden. Während andere Spiele den Schwierigkeitsgrad durch ungleiche Ausgangspositionen und nicht nachvollziehbare Ressourcen oder Produktionsvolumina in die Höhe schrauben, bleibt KKND immer fair. Statt dessen wird man als Spieler immer mit perfekt abgestimmten Gruppen unterschiedlicher Einheiten konfrontiert, die die unterschiedlichen Reichweiten und Wirkungsweisen der Bewaffnung gezielt einsetzen. Durch zahlreiche solcher Scharmützel, insbesondere in der Anfangsphase einer Mission, wird man als Spieler immer „auf Trab“ gehalten, und ein falscher Klick zu falschen Zeit kann schon die Niederlage bedeuten.

PC CD-ROM
Komplett in deutsch!

SECRETS OF THE LUXOR



Bahnen Sie sich Ihren Weg durch die Pyramide von Luxor. Längst vergessene Labirynthe, mysteriöse Rätsel und tödliche Fallen lauern auf Sie.



Enttarseln Sie die Geheimnisse von Raum und Zeit: 300 Jahre in der Zukunft müssen Sie einen Wahnsinnigen davon abhalten, die Sonne zu zerstören!



Hamstergaubende 3-D-Darstellungen und actiongeladene Filmsequenzen versetzen Sie in ein Welt der Ihrer Vorstellungskraft.

Lösen Sie das Rätsel einer unvorstellbaren Macht aus der Vergangenheit – sonst hat die Erde keine Zukunft.

Gratis-Demo-CD-ROM anfordern! Per Telefon 0180/532 36 63, per Fax 0180/532 36 69, oder per e-Mail www.funware.de oder Coupon ausfüllen und an FunWare, Postfach 70 16 47, 22016 Hamburg senden.

Name

Vorname

Strasse/Nr.

PLZ/Ort

Telefon

Fax

E-Mail

PC Action 2/97

FUNWARE

www.funware.de

VERGLEICH

Die Bitmap Brothers halten aufgrund der herausfordernden künstlicher Intelligenz weiterhin die Spitzenposition im Genre. C&C 2 Alarmstufe Rot bietet ausgeklügelte sowie abwechslungsreiche Missionen und eine unvergleichliche Spielatmosphäre. Newcomer KKND erobert sich als überzeugende Mixtur aller Vorbilder mit einem hohen Schwierigkeitsgrad neben Warcraft 2 den dritten Platz.

Z88%
Alarmstufe Rot86%
KKND85%
Warcraft 285%

scheiden und bewegen sich schön animiert gemäß der Wegpunkt-Vorgaben. Dabei fällt auf, daß die kürzeste Entfernung zum Ziel ständig berechnet wird. Wenn zum Beispiel ein kurzzeitig versperter Durchgang wieder frei wird, ändern die Einheiten erneut ihren Weg. Explosionen und Geschößspuren hinterlassen besonders beim Aufeinandertreffen großer Armeen einen imposanten Eindruck und werden von nicht min-



In den Mission-Briefings wird man zwar gut informiert, aber die Videos erscheinen fast als Satire auf das ganze Genre.



Links: Wenn man zu Beginn einer Mission zu viele Mittel für den Aufbau verwendet, steht unversehens der Feind ohne jegliche Gegenwehr in der eigenen Basis. Unten: KKNDs Spielsteuerung lehnt sich stark an C&C an. Die gruppierten Einheiten (es gibt auch Hotkeys) greifen per Klick an.

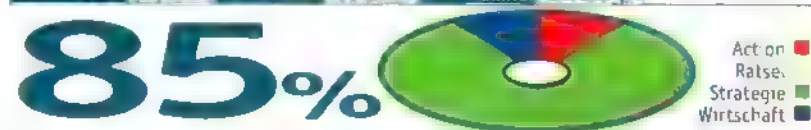


Starke Verteidigungsanlagen können nur in bestimmter Zahl gebaut werden, daher ist der geeignete Standort wohlüberlegt auszuwählen.

der eindrucksvollen Sound Effects untermalt. Der Industrial-Soundtrack hingegen fällt in der Qualität etwas ab und beginnt nach einiger Spielzeit an den Nerven zu sägen. Insgesamt erinnert nicht nur das Spielprinzip an die Vorbilder der Westwood Studios oder Blizzards. Auch die Spielatmosphäre läßt sich am besten als eine Mischung aus Command & Conquer und Warcraft 2 beschreiben. Dafür sorgt nicht zuletzt der an Orks erinnernde Auftritt der Mutanten und die GDI-Ähnlichkeiten der menschlichen Militär-Maschinerie. Doch bei allem Schlachtengetümmel am Monitor ist KKND auch ein Stück Humor zu eigen. Besonders in den Missions-Briefings ist dem Spiel anzumerken, daß es sich nicht allzu ernst nimmt. In den zugegebenmaßen nicht gerade hollywoodreifen, aber technisch sauberen Videos erscheinen die Protagonisten deutlich überzeichnet und sind für den einen oder anderen Lacher gut.

Christian Müller

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	6 Sp.-Netzwerk, Modem, Nul.modem
Handbuch:	deutsch
Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch
CD/HD:	450 MB/60 MB
Hersteller:	Beam Software/Electronic Arts
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	85%
Sound:	72%
Spiele:	Strategie



» Spielstarke Mixtur der großen Vorbilder im Genre «

KOMMENTAR

» Irgendwie kommt einem das alles verdammt bekannt vor. Was anfangs wie ein dreist zusammenprogrammiertes Sammelurium aus Genre-Versatzstücken erscheint, erweist sich mit zunehmender Spieldauer als harter Tüftelbrocken, auch für eingefleischte Strategen. Besonders positiv fiel mir auf, daß es nicht die „eine“ Bau- und Entwicklungsstrategie gibt, mit der jede Mission erfolgreich abgeschlossen werden kann. Bei jedem neuen Aufbau einer Basis muß man darauf achten, nicht schnell alles auf eine Karte zu setzen, sondern behutsam eine gesunde Struktur und ein entsprechendes Gleichgewicht zwischen allen Produktionszweigen sowie der Forschung zu entwickeln. Angenehm und kurzweilig ist auch die Abwechslung zwischen den Missionen. Neben vorgenannten „Bau-Missionen“ gilt es, zwischendurch Einzelaufträge mit begrenzten Truppen oder auf Zeit zu erfüllen. Auf alle Fälle ein gelungener Einstand im Echtzeit-Strategiengenre für Electronic Arts. «

PC ACTION PRÜFSTAND

	Alarmstufe Rot	Warcraft 2	Z	KKND
Grafik	SVGA mit Win95	SVGA	SVGA mit DOS	SVGA
Musik	sehr gut	gut	gut	mittel
Soundeffekte	sehr gut	gut	gut	sehr gut
Sprachausgabe	sehr gut	sehr gut	sehr gut	gut
Einzelmisionen	ca. 2x20	2x14	20	30
Multiplayerkarten	Editor	Editor	20	10
Einheiten	29	34	17	36
Gebäude	22	36	4	19
Interface	gut	gut	sehr gut	sehr gut
KI	mangelhaft	ausreichend	gut	gut
Schwierigkeitsgrad	hoch	mittel	hoch	hoch
Editor	für Multiplayer	ja	nein	nein
Max. Spieler	8	8	4	6
Chat-Funktion	gut	gut	sehr gut	gut

The Crow: City of Angels • Action

GOTHIC

The Crow avancierte 1994 schnell zum Kultfilm der Fantasy- und Grufti-Gemeinde. Nach über zwei Jahren feiert der Nachfolgefilm am 30. Januar seine Kino-Premiere. Acclaim sicherte sich frühzeitig die Umsetzungsrechte und hat zum Deutschlandstart gleich das passende Spiel parat.



Tolle Kampfsportanimationen zeichnen Acclaims Umsetzung aus.

Erzählt wird die düstere Geschichte einer Liebe, die über den Tod hinausgeht: Im postapokalyptischen Los Angeles werden der Mechaniker Ashe und sein kleiner Sohn zufällig Zeugen eines Mordes. Skrupellos lässt der grausame Drogenbaron Judah die beiden von seinen Killern hinrichten. Die Krähe bringt Ashes ruhelose Seele in die Welt der Lebenden zurück, damit die Schuldigen bestraft werden können. Bei die-

sem Vorhaben wird der untote Rächer von der jungen Sarah unterstützt, die vor vielen Jahren schon einmal einem Wesen aus dem Reich der Untoten begegnet war. Angeführt von der Krähe beginnt Ashe seinen Rachefeldzug gegen Judah und seine Mörderbande. Acclaims Umsetzungs-Idee besteht darin, den Spieler in der Rolle Ashes auf die actionreiche Vergeltungs-Tour zu schicken. Aus der Sicht einer dritten Person steuert man seine Polygonfigur durch gerenderte SVGA-Kulissen, die das Bild des düsteren Endzeit-Los Angeles nachzeichnen. Ziel ist es, Judah, seinen und des Sohnes Mörder, aufzuspüren, und dabei begegnet man einer Unmenge von Gegnern in Form von umherstreuenden Banden-Mitgliedern, die Judah alle unter Kontrolle hat.

Realistische Animationen

Man beginnt die Jagd ohne Bewaffnung und darf mit bloßen Händen und Füßen die Widersacher ins Jenseits befördern. Dazu beherrscht Ashe jede Menge Kampfsport-Tricks, die ähnlich wie in Adelines Time Commando über die Kombination der Bewegungs- und Schlagtasten ausgeführt werden. Dank Acclaims weiterentwickelter Motion Capture-Technologie, bei der menschliche Bewegungsabläufe im Computer digitalisiert auf eine Polygonfigur übertragen werden können, wirken alle Kicks und Punches sehr flüssig und realistisch. Ashe kann gegnerische Attacken zudem abblocken oder sich mittels eines Rückwärtssaltos schnell aus der Gefahrenzone bringen, denn auch seine Lebensenergie (vielmehr die der Krähe) geht irgendwann einmal zur Neige. Manche Übeltäter hinterlassen zuweilen kleine Masken, die schnell aufgesammelt werden müssen, um den schrumpfenden Lebensbalken wieder aufzufrischen. Sind an einer Location alle Gegner besiegt, weist ein



Beginnend in den Docks (links) durchläuft man im Verlauf des Spiels alle wichtigen Schauplätze des Kinofilms. Die düstere Gothic-Atmosphäre ist in den gerenderten SVGA-Kulissen gut eingefangen, wie z. B. in der Lagerhalle einer Motorrad-Gang (unten).





DIE FILMVORLAGE

Die deutsche Fassung des Kinofilms trägt den Untertitel „Die Rache der Krähe“. Inhaltlich wird nicht an den Vorgänger angeknüpft, bei dessen Dreharbeiten der Hauptdarsteller Brandon Lee tödlich verunglückte (eine Waffe war versehentlich mit scharfer Munition geladen). Deshalb stand eine Fortsetzung der ursprünglich als Trilogie geplanten Umsetzung des James O' Barr-Comics überhaupt lange Zeit in Frage. Schließlich entschied man sich dafür, nicht The Crow 2 zu drehen, die Geschichte Eriv Dravens als abgeschlossen zu betrachten und sich auf den „Geist der Krähe“, wie ihn James O' Barr formulierte, zurückzubewenden. Unter der Regie von Tim Pope, der zahlreiche Musik-Videos u. a. für David Bowie, Iggy Pop und The Cure drehte, entstand so ein Gothic-Thriller, der nur thematisch an den Vorgänger anknüpft.



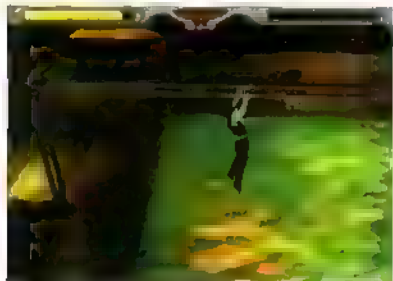
Victor Perez spielt die Rolle der umherwandernden Seele, die, vom Geist der Krähe ausgeschied, das Verbrechen sühnt.



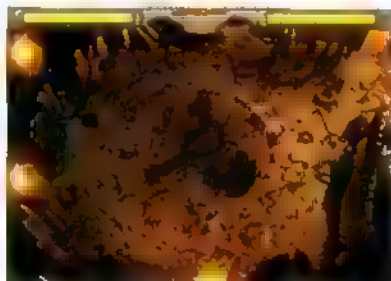
Rock-Ikone Iggy Pop spielt die Rolle des Chefs der Cyberpunk-Gang, die für zahlreiche skrupellose Morde verantwortlich ist.

auftauchendes Krähensymbol den weiteren Weg. Im Verlauf des Spiels kann man auch Gegenstände wie Kisten, Fässer, Messer oder Flaschen als Wurfaffen verwenden oder Eisenrohre oder Baseballschläger effektiv einsetzen. In den höheren Levels stehen sogar Schusswaffen zu Verfügung, für die eigens Munition gesammelt

werden muß. Dem ganzen Geschehen folgt eine sog. interaktive Kamera, die versucht, die Aktionen immer im Mittelpunkt zu behalten und so für jede Location mehrere Perspektiven zur Verfügung zu stellen. Leider gelingt dies nicht immer, und Ashe muß beispielsweise am Bildrand auf einen Unsichtbaren einschlagen.



Kleine Geschicklichkeitstests sorgen für etwas Abwechslung.



Die dynamische Kamera zeigt die Locations aus vielen Perspektiven.



Am Boden auftauchende Krähensymbole weisen den weiteren Weg durch das Level.

Musikalisch werden zur düsteren Stimmung passende schwere Gitarrenklänge geboten, und passable Sound-Effekte beleben die morbide Atmosphäre.

Christian Müller ■



VERGLEICH

Der größte und langanhaltendste Spielspaß muß immer noch Virtua Fighter bescheinigt werden, während Adelines Zeitreise-Prügelei Time Commando durch abwechslungsreiche Gegner und interessantere Aktionsmöglichkeiten noch knapp die Nase vorn hat. Immerhin bietet The Crow dank Acclairs Motion Capture-Verfahren hervorragende Animationen.

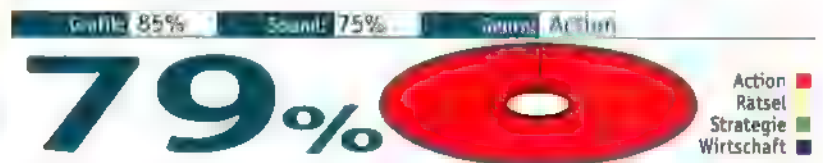
Virtua Fighter	90%
Time Commando	83%
The Crow	79%
Batman's Revenge	59%



KOMMENTAR

» Endlich, Acclaim! Die vielgepriesene Motion Capture-Technologie trägt erste Früchte. Während in Alien Trilogy die Gegner-Bitmaps noch mehr zappelten als sich bewegten, zeigen die Polygon-Charaktere in The Crow tolle Animationsphasen und wirken sehr lebensecht. Ein wenig schade ist, daß sich der Spielablauf weitgehend auf pure Prügelei und ausufernde Schießereien beschränkt. Etwas Rätsel-Zutaten hätten sich da durchaus positiv ausgewirkt. Trotzdem bleibt The Crow ein ansprechendes, kurzweiliges Actionspiel, das sich zudem gut steuern läßt. Fans der Kinofilme sind hier natürlich sowieso richtig «

Mindestsystem:	Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch
CD/DVD:	270 MB/1 MB
Hersteller:	Acclaim
Preis:	ca. DM 100,-



» Für Animations-, Kino- und Comic-Fans ein Muß «

Ausstellung für Computer, Software und Elektronik

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau die erfolgreichste Special-Interest-Ausstellung der Branche, zu der jedermann Zutritt hat.

Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und besucherstärkste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks, Funker und Radio-Bastler, sondern auch an Semi-Profis und Profis

HobbyTronic
Computerschau
täglich 9-18 Uhr
19.-23.2.97

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- „Multi-Media“ mit neuesten Produkten
- Das Highlight in diesem Jahr: **Erlebniswelt 3D**
Sonderschau des weltweit ersten 3-D-Museums, Dinkelsbühl, und des EXPLORA-Museums für Wissenschaft und Technik, Frankfurt. Ein wahres Feuerwerk an faszinierenden und frappierenden dreidimensionalen Bildern und Phänomenen.

Westfalenhallen
Dortmund

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund Telefon: 02 31/12 04 521 u. 525 Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · T-ONLINE: westfalenhallen#

Weitere topaktuelle Informationen per Faxabruf:
02 31 / 12 04-880
(Faxgerät auf „Abruf“ oder „Polling“ stellen, wählen und starten.)

Terminator SkyNET • Action

STAHL-TITANEN

Vor exakt einem Jahr konnte Bethesda mit Terminator Future Shock einen echten Überraschungs-Hit im 3D-Action-Genre landen. Spannende Missionsaufgaben und die Endzeit-Atmosphäre des Kultfilms sorgten für Aufsehen.

Die wichtigste Neuerung des Nachfolgers SkyNET ist die optionale SVGA-Engine und der Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler. Während der Installation kann der Vorgänger eingebunden werden, dessen Missionen nun auch die SVGA-Engine nutzen. Daneben wurde am erfolgreichen Spielkonzept wenig geändert. In der Rolle eines Söldners übernehmen Sie Einzelaufträge und sehen sich einer Reihe tödlicher Maschinengegner gegenüber. Zwischen den Aufträgen erhalten Sie per Videosequenzen ihre Einsatzbriefings. Allerdings ist die gebotene Qualität wirklich zweitklassig. Seinen Reiz bezieht SkyNET mehr aus der intensiven Atmosphäre, die durch das aus dem Film bekannte Szenario und vor allem durch den abwechslungsreichen Verlauf der Missionen entsteht.



In voller Textur erscheinen bei SkyNET nur Objekte in der näheren Umgebung. Ein Trick, um die Grafik-Darstellung zu beschleunigen.



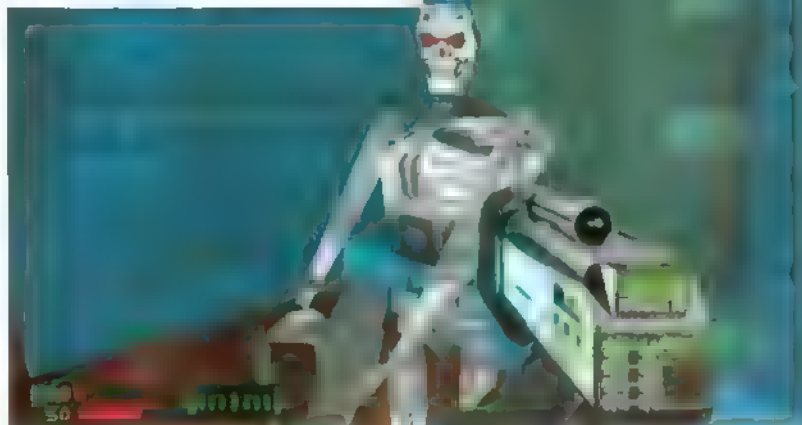
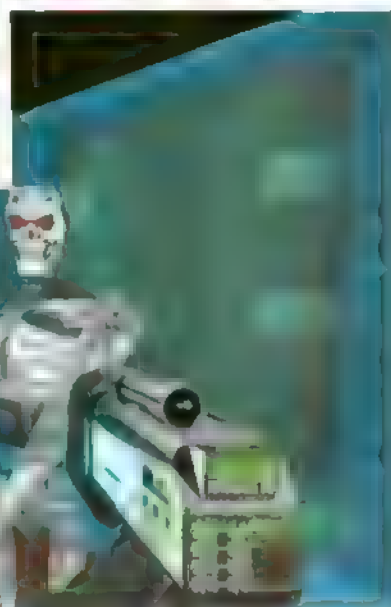
Neu ist der Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler im Netzwerk oder per Modem (oben). Den bekannten furchterregenden Terminatoren kann man mit einigen Salven aus dem Plasmagewehr ein heißes Ende bereiten (rechts).

Spannung und Atmosphäre

Mit der wirklich schnellen SVGA-Darstellung muß man sich flink durch die Endzeit-Umwelt bewegen und den Blick nach allen Seiten schweifen lassen, denn die teils riesigen Stahl-Ungetüme greifen von allen Seiten an, und das Laserfeuer der Luftfahrzeuge ist mehr als überraschend. Neben dem obligatorischen Bedienen von Schaltern und Öffnen von Türen dürfen auch Gebäude und Fahrzeuge betreten werden. Wieder ist man im Jeep oder Helikopter unterwegs, ein tolles Feature, das bisher kaum ein anderes Actionspiel bieten kann. Mit jetzt insgesamt 17 Waffen wie Plasmagewehr, Raketenwerfer oder Handgranate bahnt man sich den Weg durch die acht Missionen. Die gelungene Maus- und Tastatursteuerung ermöglicht ein intensives Spielerlebnis: Beispielsweise blickt man immer nach unten, wenn man über einen Eisenträger balanciert oder in den verschiedenen Gebäuden durch verschachtelte Stockwerke schleicht.

Christian Müller

Im träge zu manövrierenden Hubschrauber hat man die fliegenden Gegner besser im Visier als vom Boden aus (unten).



KOMMENTAR

» Es ist eine zwiespältige Sache: Einerseits fesselt SkyNET wie kaum einer seiner Konkurrenten an den Monitor, aber der Spaß ist nach den acht gebotenen Missionen schnell vorbei. Trotz der schnellen SVGA-Engine, dem Multiplayer-Spiel und einiger neuer Waffen wird man auch den Eindruck nicht los, es handle sich um ein Add On zu Future Shock. Die Menüs sehen gleich aus, die Gegner sind altbekannt, und die zu bewältigenden Aufgaben bieten für Spieler des ersten Teils wenig Neues. Dennoch versteht es Bethesda, vor dem Terminator-Hintergrund ein fesselndes Spiel zu inszenieren, von dem man eigentlich nicht genug kriegen kann. Schon gar nicht für diesen Preis. «

Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: Modem, 4. Sp. Netzwerk

Handbuch: deutsch

Technik: SVGA, VGA/SB

Sprache: englisch

CD/HD: 316 MB / 20-60 MB

Hersteller: Bethesda

Preis: ca. DM 50,-

Grafik: 76% Sound: 80% Gameplay: 80% Rennspiel: 80%



Action
Renn
Abenteuer
Wirtschaft

» Intelligentes, spannendes und schnelles 3D-Actionspiel «

B + E Games

Rhönstr. 9, 97422 Schweinfurt

T-Online: *200570972118963#

eMail: BE.Games@t-online.de

Betriebsumgebung: Mo-Sa: 1300-2200 Uhr

Tel. 09721/ 18 56 32, 18 56 33

Tel. 0177/2475910, 2475911 Fax. 09721/189633

NBA Live '97 69,90

Jagged All. 2 69,90

Com.&Conq.2 79,90

Ace Ventura 59,90

Com & Conq 2 Mis. 27,90

Dark Forces 2 79,90

Dominion 69,90

Down in the Dumps 69,90

Fifa '97 69,90

Formel 1 89,90

Hugo 4 59,90

Have a N.i.c.e. Day 54,90

KKND 79,90

Privateer 2 79,90

Phantasmogoria 2 74,90

Sega Rally 67,90

Star Trek Borg 79,90

Wing Commander 4 59,90

Alle Spiele DV oder DA!!

Bundesliga Man. 97 69,90

Daggerfall 69,90

Diablo 79,90

Discworld 2 79,90

DSA 3 34,90

Dungeon Keeper 69,90

F1 GP 2 79,90

Madden NFL '97 69,90

Nascar Racing 2 74,90

NBA Hangtime 69,90

Need for Speed SF 59,90

Nemesis 69,90

NHL '97 69,90

Road Rash 59,90

Schleichfahrt 69,90

Siedler 2 Mission 27,90

Tomb Raider 64,90

Tunnel B1 79,90

Warcraft 2 - Exkl. 79,90

WORMS Spec. Ed. 69,90

Zork Nemesis 79,90

III Gesamtpreisliste kostenlos !!

!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!



FON 07182 - 2079

T-Online *200578# FAX 07182 - 2097

Händleranfragen erwünscht.

Ein erfolgreiches 1997 wünscht das BOC-Team!

Akte Pandorra*	ADV	KD	69,90
Com. & Conq. 2	SIM	EV 75,90	KD 84,90
Comanche 3/Armored Fist 2*	ACT	KD	74,90
Das Schwarze Auge 3	ROL	KD	34,90
Daggerfall*	ADV	EV 69,90	KD 78,90
Daytona USA od. Jagged All.2*	SIM	KD	72,90
Destruction Derby 2	SIM	KD	69,90
Die Hard Trilogy*	ACT	DA	69,90
Diablo od. MDK je*	ACT	KD	76,90
Discworld 2*	ADV	KD	69,90
Dungeon Keeper*	SIM	KD	69,90
F 22 Lightning	SIM	KD	72,90
Formel 1*	SIM	KD	69,90
Master of Orion 2*	SIM	KD	82,90
Lands of Lore 2*	ROL	KD	82,90
NHL / Fifa Soccer 97	SPO	KD	69,90
Privateer 2 The Dark..*	SIM	KD	76,90
Risiko od. Flottenmanöver je	SIM	KD	69,90
Sega Rally*	SIM	KD	69,90
Star Gladiator*	ACT	KD	72,90
Toonstruck	ADV	KD	69,90

2 Spiele bezahlen + 1 Spiel gratis

Wing Commander 4, Need for Speed SE, Ripper, Rayman, Terra Nova, nur die nachfolgenden Titel:
Assault Rigs, Bad Mojo, Druidenzirkel, Crusader No Remorse, Cricket 96, Top Gun, Fifa Soccer 96, je 59,90
Rebel Assault 2, Jagda Dred, Mechwarrior 2, US Navy Fighter Gold, Across the Rhine, Triforce
Action Pack, Frankenstein, Alone in the Dark 1+2+3, Descent 2, Pittfall, Earthw. Jim, Dungeon Master 2, Bloodwings

PC-CD, PSX, Saturn, Nintendo und Zubehör. Versandpreise und Ladenpreise können unterschiedlich sein!

Buy or Change

Gehobenerpreis

73642 Weizheim



SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE*

Musik nicht nur hören, sondern erleben, integrierter Verstärker, 2-Wege System/180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte, Bass- & Höhenregler, Kopfhörerbuchse

unverb. Preisempfehlung DM 149,-

SV 741

AEROSPACE DELTA*

Der Star unter den kleinen Boxen, 50 Watt PMPO, Lautstärkereger, Bass Boost System, Betriebskontrollanzeige, Verbindungskabel, Batteriefach

unverb. Preisempfehlung DM 49,95

SV 732 AEROSPACE EXTREME*

(2 Lautsprecher (Front))

Integrierter Verstärker, 100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse

unverb. Preisempfehlung DM 79,95

SV 734 AEROSPACE SURROUND*

Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert, integrierter Verstärker, 120 Watt PMPO, Lautstärkereger Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt, abnehmbare Front

unverb. Preisempfehlung DM 99,95

SV 725 AEROSPACE BETA STEREO-SYSTEM*

Klang in Vollendung, 3-Wege System mit zwei Subwoofern, 240 Watt PMPO, Bass- & Höhenregler, Balanceregler, Standfüße für die abnehmbaren Boxen, Kopfhörerbuchse, Mikrofonaufnahme

unverb. Preisempfehlung DM 249,-

Jöllenbeck

GmbH · FarEast-Import-Export

27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 0

Vertrieb nur über den Fachhandel

* inkl. Spezial-Netzteil



Jeder Kämpfer verfügt über Schutzschilde, die ihn wie große Quader einhüllen. In dieser Gestaltungsform tut man sich natürlich leicht, 60 verschiedene Gegner zu modellieren.

XS • Action

IPX-SIM

Nachdem SCI mit SWIV 3D seine Vorliebe für Actionspiele eindrucksvoll unter Beweis gestellt hat, kommt es jetzt noch dicker. XS ist das puristischste 3D-Actionspiel, das es bisher gab.



Die wirklich sehenswerte Einstimmung in den SVGA-Zwischensequenzen und die Realität einer veralteten VGA-Engine. Auch wenn die Gegner aus Polygonen bestehen, gehen fast alle Details in der groben Auflösung unter.

Dementsprechend ist die Hintergrundgeschichte lediglich ein Mittel zum Zweck. In XS begeben Sie sich in die Gladiatorenkämpfe einer fernen Zu-

kunft. SCI selbst erklärt das Spiel als simulierte Netzwerk-Ballerei. Im Einzelspieler-Modus steigt man hintereinander in 20 verschachtelte Arenen und ist mit jeweils drei neuen waffenstrotzenden Gegnern konfrontiert, die nur zum Ziel haben, als einzig Überlebender den Sieg davonzutragen und zum Shield Fighter Lord aufzusteigen. Der gesamte Spielablauf ist einem Wettbewerb nachempfunden. Über den vom Spieler angelegten Charakter wird eine Karteikarte mit kumulierten statistischen Daten wie Trefferquote oder Abschüssen geführt. Insgesamt begegnet man 60 Gladiatoren, die über unterschiedliche Verhaltensmuster und Kampftaktiken verfügen. Vor dem Eintritt in die Arena werden aus acht Waffen eine primäre und eine sekundäre Waffe sowie Granaten oder Minen ausgewählt. Hat man einen Gegner erledigt, kann mit dessen Bewaffnung getauscht werden. Zahlreiche Dro-

iden schwirren durch die Arenen, die nach ihrem Abschuss Munition und Schildenergie freigeben. Für

Übersicht sorgen vier sogenannte Drop-Cams, die der Spieler ferngesteuert durch die Gänge wandern lassen kann und die ihm die Aktionen der Gegner zeigen. Außerdem gibt ein Radarbild jederzeit Aufschluß über deren Position und Bewegung.

VGA-Brachland

SCI will seinen 60 vorgefertigten Kämpfern ein besonders intelligentes Zweikampfverhalten mitgegeben haben, das sich aber leider erst im hohen Schwierigkeitsgrad bemerkbar macht. Als Einstimmung auf das Spektakel dienen toll gerenderte und animierte SVGA-Videosequenzen, die die Explosivität der futuristischen Duelle ins rechte Bild setzen. Auch alle Menüs glänzen durch die hohe Auflösung, eine schöne Präsentation und gute Bedienbarkeit. Betritt man allerdings das erstmal eine der Arenen, macht sich Ernüchterung breit. Zwar sind alle Objekte und Gegner als Polygonkörper ausgeführt, und das Abfeuern der Waffen ist mit viel Liebe zum Detail umgesetzt, aber die pixelige VGA-Grafik ist für verwöhnte Augen eine Enttäuschung. Da haben andere Vertreter des Genres eindeutig die Nase vorn. Immerhin ist die kombinierte Maus- und Tastatursteuerung gut gelungen und orientiert sich am Standard für 3D-Actionspiele.

Christian Müller



KOMMENTAR

» Ein echtes Fan-Produkt, das sich nur an wirkliche Freunde explosiver Shoot'em Ups aus der Ich-Perspektive richtet. Und auch die werden eine SVGA-Engine schmerzlich vermissen. Gelegenheitsspielern dürfte die tumbe Ballerei ohne jeden Plot und ohne Rätsel oder Aufgaben zu eintönig sein. Schade drum, denn die Künstliche Intelligenz der unterschiedlichen Gegner macht sie besonders im hohen Schwierigkeitsgrad zu anspruchsvollen Gegnern. Dennoch können auch Sie einen „echten“ Mitspieler im Netzwerk nicht ersetzen. «

Mindestens: Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

Empfohlen: Pentium 90, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 4 Spieler Netzwerk

Handbuch: deutsch

Technik: SVGA/VGA, SB

Sprache: deutsch

CD/HD: 309 MB/20-120 MB

Hersteller: SCI

Preis: ca. DM 100,-

Grafik: 70% Sound: 75% Genre: Action



Action ■
Rätsel ■
Strategie ■
Wirtschaft ■

» Eintönige VGA-Schießerei für Hardcore-Spieler! «

MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

NBA Live 97

DREAM TEAM 3

PC ACTION

Na endlich! Sportfans wissen: Wenn NHL 97 und Fifa 97 bereits erschienen sind, kann auch das jährliche Update des Basketball-Spektakels NBA Live nicht mehr lange auf sich warten lassen. EA Sports legt jetzt also nach und hält wiederum dem hohen Erwartungsdruck stand.

Inzwischen ist durch die Übertragungen des DSF auch in Deutschland die NBA etwas bekannter geworden. In der Liga der Superlative hat sich gerade zur neuen Saison viel getan. Durch den Shaq O'Neal-Trade werden plötzlich die L.A. Lakers als Meisterschaftsfavorit gehandelt, die Detroit Pistons um Super-

Star Grant Hill (der aus der Spritewerbung!) stiegen zum Überraschungs-Team auf, die Heat aus Miami gelten plötzlich als Überflieger, und dann gibt es ja nach wie vor die Top-Teams aus Seattle, Houston und Titelverteidiger Chicago. Alle Trades, Logos und bekannten Namen wurden von EA Sports in gewohnter Manier berücksichtigt, lediglich auf Air



Zum Spielbeginn zoomt eine Kamera in das Innere der Arena. Jedes Spielfeld wurde komplett mit Logos vom Originalschauplatz übernommen.

Jordan und Charles Barkley müssen Sie aufgrund von Exklusivverträgen verzichten. Wählen Sie zwischen einem Freundschaftsspiel, der Saison oder steigen Sie direkt in die Playoffs ein, wobei die Menüs diesmal in grellem Graffiti-Design erstrahlen, während im Hintergrund knackige Funk-Riffs für Atmosphäre sorgen. Neuerdings können Sie sich auch mit bis zu acht Spielern im Netzwerk messen oder via Nullmodem und Modem an den Start gehen.

Polygone statt Sprites

Allzugroße Veränderungen im Vergleich zum ohnehin phantastischen Vorgänger waren diesmal kaum zu erwarten, so daß die größte Mutation des Spiels auch hier in der Umstellung der Spielersprites auf Polygone zu finden ist. Durch das inzwischen bekannte Motion Blending-Verfahren wurden teilweise komplett neue Animationen erstellt. Spektakuläre Stam Dunks oder Dreier werden auf Wunsch mit einer automatischen Wiederholungsfunktion noch



In den Viertel-Pausen werden Fragen zur NBA gestellt. Wer die Antwort nicht weiß, erhält die Auflösung am Spielende.



KOMMENTAR

» Jaaaa! Auch NBA Live besticht durch die fast schon zur Gewohnheit gewordene Brillanz aller EA Sports-Titel. Gelegenheitsspielern wird ein höchst motivierendes Plug and Play-Spektakel mit NBA-Atmosphäre geboten, Simulations-Freaks kommen durch die unzähligen Taktik-Variationen auf ihre Kosten. Die genaue Steuerung, die exzellente Grafik, die deutsche Sprachausgabe und der exakt einstellbare Schwierigkeitsgrad tun ein übriges, um NBA Live 97 zum besten Basketball-Spiel für den PC zu machen. Wer sich nur ein Quentchen für Sportspiele begeistern kann, kommt an diesem Titel wieder einmal nicht vorbei. Fragt sich nur, was sich die Kanadier im nächsten Jahr noch einfallen lassen. «

einmal ins rechte Licht gerückt, der Wiedererkennungswert der Spieler wurde erneut gesteigert. Selten kommt es bei der selbst auf kleineren Pentiums flotten SVGA-Darstellung zu kleineren Polygonfehlern, die bei der Geschwindigkeit des Spielablaufs sowieso nur im Replay-Modus auffallen. Kleinere Änderungen bei den Kameraeinstellungen: Die 16 Perspektiven des Vorgängers wurden auf erträgliche acht zusammenge schrumpft, die allesamt tatsächlich spielbar sind, wobei Ihre Wahl Geschmacksfrage ist.

Spielspaß für jeden

Durch eine Zoomfunktion können Sie zusätzlich von allen Kameras den Blickwinkel verändern, was perfekte Übersicht garantiert - das haben noch nicht einmal NHL oder FIFA 97 zu bieten! Durch den eingebauten Videorekorder können Sie sich auf Wunsch alle Aktionen noch einmal zu Gemüte führen. Nicht selten gewinnen Sie so auch effektiv nutzbare Erkenntnisse über taktisches Fehlverhalten Ihrer Korbjäger. Gerade die strategischen Möglichkeiten zeichnen auch NBA Live 97 aus



DUNKE PARADE

Immer wieder vollführen Ihre Korbjäger die spektakulärsten Dunks, die wahlweise auch automatisch in Slow Motion wiederholt werden. Hier eine kleine Auswahl:



Hier ist Danilovic mit dem eingesprungenen Dreh-Dunk rückwärts zu sehen.



Detlef Schrempf mit dem beidhändigen Vorwärtsdunk plus Korbhänger.



Noch einmal Schrempf mit dem einarmigen Wischer ins Gesicht von Karl Malone.



Brown revanchiert sich mit einem einarmigen Stopfer des Abprallers vom Ring.

NACHBESTELLEN!



11/96



12/96



01/97

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, Isarstr 32-34, LESERSERVICE 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PC ACTION 11/96 zu DM 7,50

☐ PC ACTION 12/96 zu DM 7,50

☒ PC ACTION 01/97 zu DM 7,50

zuguglich DM 3,- Versandkostenpauschale DM 3,-

GESAMTBETRAG

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!



STATISTISCHES

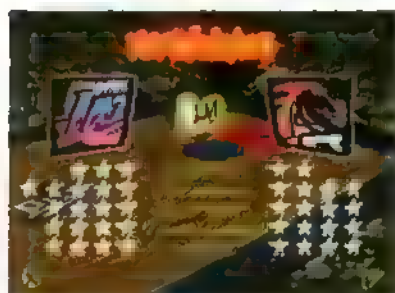
Über jedes Team, jeden Spieler und natürlich jedes Spiel existieren bei NBA Live 97 genaueste Statistiken. Hier eine Auswahl der wichtigsten Informationsfenster:



Die realen Saison-Stats eines jeden Korbjägers erfahren Sie durch das Portrait-Fenster innerhalb der Mannschafts-Auswahl.



Die Teamstatistiken geben Aufschluß über das bisherige Abschneiden in der besten Basketball-Liga der Welt.



Der Stärke-Vergleich erscheint vor jedem Anpfiff. Hier können Sie sehen, auf welche Schwachstellen Sie besonders achten müssen.



Nach jedem Spiel wird genau analysiert, wie die Teams abgeschnitten haben. Bei den Jazz scheint die Wurfquote noch nicht zu stimmen.



In der Halbzeitpause und am Spielende dürfen Sie sich die Wurfausebeute Ihres Teams auf den Schirm holen. Gut zur Festlegung der Strategie.



Vor jedem Spiel wird Ihnen vom Programm eine generelle Team-einstufung geliefert. So haben auch schwächere Spieler mit starken Mannschaften Siegchancen.



66 Der Tempogegenstoß kann meist zum Korberfolg umgemünzt werden. Hier wäre ein Paß zum heraneilenden Schrempf angebracht.

und lassen direkte Konkurrenten blaß aussehen. EA Sports hat alle Original-Spielzüge der Teams in sein Werk eingebaut; animierte Taktik-Screens verdeutlichen dabei die Laufwege der einzelnen Spieler bei Defense und Offense. Kein Wunder, daß die Freude riesengroß ist, wenn es Ihnen tatsächlich gelingt, die gegnerische Verteidigung mit einer gekonnten Sideline Triangle ins Leere laufen zu lassen. Wer nicht gleich in die hohe Schule des Korbballs einsteigen will, schaltet einfach ein paar Regeldetails aus und wählt einen leichteren Schwierigkeitsgrad, wodurch sich NBA live 97 zum perfekten Fun-Basketballspiel für ein paar vergnügliche Stunden verwandelt. Gerade die unterschiedlichen Spielstärken und die vielfältigen Variationen der Computermannschaften lassen das EA Sports-Highlight auch nach ellenlangen Saisons kaum langweilig werden. Immer wieder können Sie sich an den beeindruckenden Ballkünsten einzelner Zauberer erfreuen, und immer wieder entdecken Sie Schwächen bei Ihrem Team, die es natürlich auszumerzen gilt.

Die neue und alte Referenz

Wie gewohnt lassen sich alle Spieler perfekt steuern, wobei ein frei zu konfigurierendes Gamepad die schnellsten Erfolgserlebnisse bringt. Fast selbstverständlich sind inzwischen zahlreiche Programm-Optionen geworden, die deshalb nur kurz erwähnt werden sollen. Dazu zählen etwa der umfangreiche Spieler- und Team-Editor, unzählige statistische Analysemöglichkeiten und das eingebaute NBA-Quiz zur Halbzeitpause



VERGLEICH

Mit NBA Jam Extreme und Space Jam stehen gleich die nächsten Spiele zum Thema Basketball von Acclaim an. Acclaim muß sich anstrengen, denn wie NBA-Action am PC aussehen kann, beweist EA Sports wieder einmal nachhaltig. Die hervorragende Spielbarkeit des Vorgängers wurde beibehalten, technisch wurde NBA Live 97 deutlich verbessert. NHL 97 steht seinem Korbjäger-Pendant in nichts nach und erhielt daher die gleiche Wertung. Wie hoch die Basketball-Körbe jetzt hängen, mußte diesen Monat auch Microsoft erfahren.

NHL 97	93%
NBA Live 97	93%
Links LS	90%
FIFA 97	86%
NBA Full Court Press	62%

se. Wieder einmal gibt Ihnen EA Sports also die Möglichkeit, Fernsehträume am eigenen PC wahr werden zu lassen, besser geht es wirklich kaum mehr. Auch wenn die diesjährigen Verbesserungen hauptsächlich grafische Details beinhalten - auch den deutschen Play-by-Play-Sound in Dolby Surround-Qualität wollen wir nicht vergessen -, dürfte sich ein Update selbst für Besitzer des Vorgängers lohnen. Sportfans kommen wohl an den Programmen der Kanadier nicht vorbei, lediglich Ihre Liebessportart müssen Sie sich noch selbst aussuchen. Schade eigentlich, daß EA Sports sich nicht auch noch anderen in Deutschland beliebten Sportarten widmet. Wie wäre es z. B. mit ATP Tennis Tour 98 oder Summer Games 2000?

Christian Bigge

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM		
Multiplayer:	8 Spieler Netzwerk, Modem, Nullmodem, 4 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB, Dolby Surr.
Sprache:	deutsch	CD/HD:	573 MB / 25 - 90 MB
Hersteller:	EA Sports	Preis:	ca. DM 100,-



» Besser geht's kaum. EA Sports erneut ganz oben! «

ENJOYSOFTWARE

Das neue Jahr fängt gut an!

Jede Menge toller Überraschungen!

WARUM?

Jeder Neukunde, der innerhalb der nächsten zwei Monate (15.1.-15.3.97) bei uns bestellt, erhält ein JOYSOFT Überraschungspräsent, das es in sich hat. Schicken Sie einfach diese Anzeige zu oder nennen Sie uns bei Ihrer telefonischen Bestellung Zeitschrift und Seitenzahl der Anzeige.

Und falls Sie 'mal Hilfe benötigen steht Ihnen unsere Hotline Di.-Fr. von 16.00-18.00 Uhr zur Verfügung.



Wir führen außerdem Spiele für:

- Amiga
- Macintosh
- Sega Saturn
- Sony PSX
- sowie:
- Joysticks
- Computer Zubehör
- Lösungsbücher
- Trading Cards
- Sport Cards
- US-Importe
- und vieles mehr



CDROM SUPERPREISE

Nur solange der Vorrat reicht!
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen oder mehrere Ersatzwünsche an, da es sich bei vielen Spielen um Restposten handelt.

3D Pinball Ultra (DA)	39.90
Aladdin (3,5") (DA)	29.90
Amberstar & Siege (DA)	19.80
Ambush & 3 Spiele (DA)	19.80
American Dream (KD)	39.90
Amerika 1861 (KD)	29.90
Bad Mojo (KD)	39.90
Battle Isle 3 & Buch (KD)	49.90
Beaves & Butthead (DA)	29.90
Congo (DA)	29.90
Creature Shock (KD)	29.90
Cyberia 1 (DA)	24.90
Dark Sun 1 (KD)	19.80
Der Planer (KD)	19.80
Destruction Derby (DA)	29.90
Die Siedler 1 (KD)	39.90
Discworld (KD)	29.90
Eishockey Manager (KD)	24.90
Empire Deluxe (KD)	19.80
F1 Grand Prix (DA)	29.90
Fade to Black (KD)	39.90
Fatal Racing (KD)	39.90
Fields of Glory (KD)	29.90
Flight Unlimited (KD)	39.90
Gabriel Knight 1 (KD)	29.90
Indy Car 2 (DA)	39.90
Jagged Alliance (KD)	39.90
Larry 6 (KD)	29.90

Kaiser Deluxe (KD)	29.90
Kings Quest 1-6 (DA)	49.90
Nascar Racing komp. (KD)	19.90
Schwarze Auge 3 (KD)	39.90
Space Quest 1-5 (DA)	39.90
Star Trek Deep SN (DA)	39.90
Stonekeep (KD)	49.90
Touche- 5th Musk. (KD)	29.90

ZUBEHÖR

Alfa Dread Pad	29.90
F16 Flightstick CH	89.90
Gravis Analog Pro	49.90
Gravis Firebird 2	139.90
Gravis Grip Pad Set	69.90
Gravis Thunderbird	99.90
Hurricane	119.90
Thrustmaster F22 Stick	289.90
Thrustmaster Flipper W.	49.90
Thrustmaster GP1 Lenkrad	179.90
VFX-1 Helm	1499.00

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog-CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND UND SERVICE CENTER:

AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN

BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50

BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

CDROM

Ace Ventura (KD)	69.90
Alien Trilogy (KD)	89.90
Cluedo (KD)	79.90
Command & Conquer 2 (KD)	89.90
Creatures W95 (KD)	69.90
Daytona USA W95 (DA)	84.90
Deadly Tide W95 (KD)	79.90
Diablo W95 (DA)	89.90
Discworld 2 (KD)	89.90
Dominion W95 (KD)	99.90
Dungeon Keeper (KD) *	79.90
Elder Scrolls 2 (KD)	79.90
F1 Grand Prix Manager 2 (KD)	99.90
Flottenmanöver (KD)	79.90
Flying Corps (KD)	89.90
Formel 1 (KD) *	79.90
Heroes of Might & Magic 2 (KE)	99.90
Jagged Alliance 2 (KD)	79.90
Jedi Knight (DA) *	89.90
Lands of Lore 2 (KD) *	89.90
Lord o. t. Realms 2 (KD)	89.90
M.A.X. (KD)	89.90
Master of Orion 2 (KD) *	99.90
NBA Live 97 (KD) *	79.90
Phantasmagoria 2 (DA)	99.90
Privateer 2 (KD)	89.90
Rendezvous im Weltall (KD)	89.90
Star General (KD)	79.90
Starcraft (KD) *	89.90
The Neverhood (DA)	119.90
Toonstruck (KD)	79.90
X-Com. Apocalypse (KD)	99.90

JOYSOFT SHOP

Bonn

Münster Str. 11

JOYSOFT SHOP

Siegburg

Kaiser Str. 54

JOYSOFT SHOP

Köln

Mathias Str. 24-26

JOYSOFT SHOP

Essen

Viehof Str. 17

JOYSOFT POINT Hanau

"DISOFT"

Hospital Str. 16

JOYSOFT SHOP

Frankfurt

Fahrgasse 87

JOYSOFT SHOP

Düsseldorf

Am Wehrhahn 24

JOYSOFT SHOP

Aachen

Blondel Str. 10

JOYSOFT POINT Albstadt

"MYSTIC GAMES"

J.-Mauthe Str. 7

JOYSOFT SHOP

Koblenz

Schloß Str. 16

JOYSOFT POINT Offenbach

"SOFT SITE"

Schloß Str. 20-22

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern. Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen.

Bestellen Sie auch unser Internet Angebot für Sie! - <http://www.joysoft.de> - Hier können Sie auch direkt Ihre Bestellung aufgeben. Außerdem können Sie auch in unserer Mailbox die neuesten Updates und Patches downloaden. Zeitlich können Sie hier auch bestellen: 0221/9483307 (analog), 0221/9483306 (Vorf.) Unser Lieferversprechen im Internet: Sie zahlen per Kreditkarte oder Vorkasse, wir liefern per Post: Versandkostenanteil 6,90 DM oder per UPS: Versandkostenanteil 9,90 DM. Falls Sie Nachsendungswünsche wünschen, beträgt der Versandkostenanteil 9,90 DM bei Post- und 16,90 DM bei UPS-Versand. Ab einem Buchungsbetrag von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei! Unser Lieferversprechen im Ausland: Sie zahlen per Kreditkarte oder postbarer Vorkasse, wir liefern per Post. Der Versandkostenanteil beträgt in Europa: 20,- DM für Päckchen bzw. 50,- DM für Pakete. Der Versandkostenanteil außerhalb Europas beträgt 25,- DM für Päckchen. Kreditkartenzahlung: Wir akzeptieren die EUROCARD und VISA-CARD. Bitte geben Sie bei der Bestellung an welche Karte Sie benutzen, außerdem benötigen wir Ihre Kontonummer und den Gültigkeitsbereich, sowie Ihre Telefonnummer für evtl. Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen versorgen Sie bitte nicht Ihre Unterschrift!

Age of Sail • Strategie

SCHIFFBRUCH

Eine innovative Spielidee hat die noch relativ unbekannte Softwareschmiede Talon Soft umgesetzt. Ganz nach dem Motto „Echtzeitstrategie einmal anders“ steuern Sie keine Panzer, sondern Segelschiffe.

Zwischen 1775 und 1820 wurden weltweit die größten Segelschiffe mit den meisten Kanonen gebaut. Die Weltmächte England, Frankreich und Spanien versuchten mit ihren Flotten die Meere und Kolonien in Afrika, Amerika und Asien zu kontrollieren. Über 2.000 Schiffe aus dieser Zeit, von der Schaluppe bis hin zur Fregatte, sind im Spiel integriert. Neben der Möglichkeit, historische oder fiktive Szenarien zu spielen, lässt sich auch eine Karriere unter einer der Großmächte starten.

Steuerbord voraus

Während heutige Kriegsschiffe in alle Richtungen schießen können, gab es früher nur eine Möglichkeit, dem Gegner richtig zu schaden: die volle Breitseite. Wie bei Pirates! steuert man das Schiff, allerdings ist der Wendekreis um einiges größer, und bis die Kanonen nachgeladen sind, vergehen im Schnitt fünf Minuten Spielzeit. Taktik ist also gefragt. Geschicktes Ausnutzen von Windrichtung und -stärke sowie voller oder halber Segel ermöglicht das Ausmanövrieren der feindlichen Flotte. Ebenso lassen sich die Steuer- und Backbordkanonen abwechselnd schneller einsetzen als bei Einset-



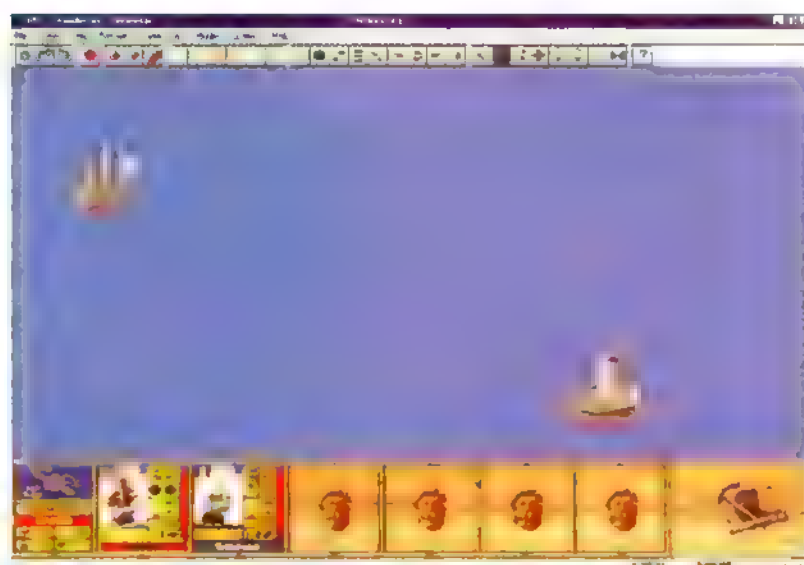
Alternativ zu den Szenarien dürfen Sie eine Kampagne spielen und sogar Größen wie Nelson in den Schatten stellen.

zen einer einzigen Breitseite. Schließlich gilt es noch, die richtige Munition parat zu haben. Vier unterschiedliche Typen mit verschiedener Reichweite stehen zur Auswahl. Strategisch ist Age of Sail interessant und anspruchsvoll, vor allem wenn mehr als zwei Schiffe an der Seeschlacht beteiligt sind. Allerdings wäre eine stufenlose Kurswahl - man kann sich nur in acht Richtungen bewegen - wünschenswert gewesen. Die Grafik ist eher rein praktisch, dafür kann die Hintergrundmusik überzeugen. Allein gegen den Computer dürfte Age of Sail auf Dauer etwas langweilig werden. Spiele über Modem oder Netzwerk versprechen dafür lange Spannung.

Alexander Geltenpoth

**KOMMENTAR**

» Aus dieser Spielidee hätte man noch mehr herausholen können. Mal abgesehen von unterschiedlichen Schiffen, Wellengang, Windstärke und -richtung unterscheiden sich die einzelnen Szenarien kaum. Gerade für die Kampagne hätte man einige interessante Missionen erwarten können und nicht nur computer-generierte Zufallsaufträge. Ebenso wäre etwas mehr Abwechslung in der viel zu spartanischen Grafik wünschenswert. Trotzdem macht ein kurzes Spielchen Age of Sail durchaus Spaß. «



In dieser Zoomstufe lässt sich Age of Sail nur selten bewundern, außer kurz vor dem Entern des feindlichen Schiffs. Die Statusleiste unten gibt alle nötigen Informationen zum jeweiligen Schiff. Über die Icons am oberen Rand erteilt man Befehle.



Sicherlich die berühmteste Seeschlacht der Geschichte: Trafalgar. Daran waren weit über 50 Schiffe beteiligt. In der Liste unten sind die einzelnen Schiffe aufgeführt.

Mindestens: 486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 2 Spieler Modem, Netzwerk

Handbuch: englisch/einfach

Technik: SVGA/SB

Sprache: englisch/einfach

CD/HD: 295 MB / 10 MB

Hersteller: Talon Soft/Empire

Preis: ca. DM 100,-

Grafik: 60% Sound: 85% Strategie



Action
Ratsel
Strategie
Wirtschaft

» Innovative Spielidee, bis auf die Grafik gut umgesetzt «

Nascar Racing 2 • Simulation

KREISVERKEHR

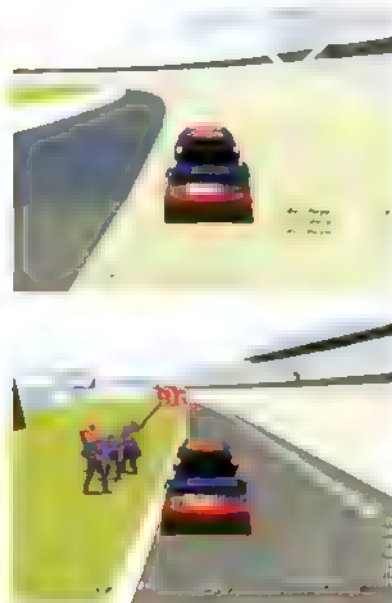
Nach der Neuauflage von Indy Car Racing überarbeitete Papyrus nun auch Nascar Racing. Der zweite Teil der Stockcar-Raserei wurde insbesondere technisch dem Stand der Zeit angepaßt, am Gameplay hat sich dagegen kaum etwas geändert.



Bei komplett eingeschalteten Streckendetails kommt es gerade bei Crashes schon mal zu kleineren Polygonfehlern. Hier scheint der Kellogg's-Wagen fast durch Ihren Boliden hindurchzurasen.

Sie fahren wie gewohnt Ihr Stock-Car, das Sie aus drei möglichen Perspektiven beobachten dürfen, gegen bis zu 39 Konkurrenten auf 28 verschiedenen Strecken. Davon sind aber lediglich zwei Pisten keine Ovale: Die meisten Kurse unterscheiden sich nur durch die Radien der Kurven. Einsteiger dürfen nun auch gleich mit einem Quickrace losrasen, die Einstellungen des Fahrzeugs werden dann vom Computer

voreingestellt und sind in der Regel ganz brauchbar. Den Grad des Realismus eines Rennens, angefangen bei der Rennlänge bis hin zum Verhalten der Computerfahrer, dürfen Sie je nach eigenem Fahrkönnen frei wählen, so daß auch selbst Profis nach stundenlangem Spiel noch genügend Motivation haben. Im Championship-Modus geht es dann richtig zur Sache. Sie müssen alle Pisten durchkurven, wobei ein großer



Bei Boxenstopps müssen Sie Ihren Parkplatz genau treffen, sonst arbeiten die Mechaniker nicht.

Teil der Rennwochenenden für das Austüfteln des optimalen Setups draufgeht. Da muß an den Winkeln der Radaufhängungen geschraubt werden, die Gangabstimmung sollte möglichst das Letzte (aber nicht zuviel!) aus dem Motor herauskitzeln, und natürlich muß auch der Andruck stimmen.

Grafik-Tuning

Alles wie gehabt, werden Sie sagen? Stimmt, denn die grundlegenden Änderungen im Vergleich

zum Vorgänger nahm Sierra bei der Grafik vor. Endlich darf auch in SVGA-Auflösung über die Pisten gebügelt werden, die Texturen der Boliden sehen dadurch gleich erheblich besser aus. Vorbildlich: Je nach Grafikperformance des eigenen Systems können Details fast stufenlos abgeschaltet werden. Eine Autofunktion erlaubt die Angabe von Bildwiederholungsraten, die mindestens erreicht werden sollen. Spielen Sie mit dieser Option, werden einige Texturen einfach weggeblendet, wenn Sie z. B. einen Pulk überholen wollen oder gerade eine kapitale Karambolage den Bildschirm zielt. Ähnliches bietet Sierra auch beim satten Motorsound, wobei Sie genau angeben können, bis zu welcher Entfernung Sie gegnerische Boliden noch vernehmen möchten. Während des Rennens versorgt Sie außerdem Ihr Rennleiter mit allen wichtigen Infos und warnt auch vor überholenden Fahrzeugen. Actionfans werden sich an Nascar 2 dennoch die Zähne ausbeißen, denn Erfolg stellt sich hier nur durch besonnene Kilometerfresserei ein, keineswegs aber durch spektakuläre Manöver. Besonders ärgerlich: Mit unserer Testversion verloren wir so manches Rennen, weil es einfach viel zu lange dauerte, bis die Parkposition beim Boxenstop gefunden war. Das kostet Nerven und sollte eigentlich nicht sein.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» Nascar Racing 2 ist sauber programmiert und kann grafisch überzeugen. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad wissen Sie sehr bald die fahrerischen Qualitäten der echten Cracks richtig einzustufen - Ihr Fahrzeug bricht schon beim kleinsten Fehlerchen aus, Sie produzieren Dreher am Fließband oder knallen gegen die Betonmauer. Bei Tempo 300 wahrlich kein Spaß! Zwar werden 28 Originalstrecken geboten, was nützt das aber, wenn 26 davon Ovale sind, bei denen lediglich der Kurvenradius variiert? Der Spielablauf ist damit recht eintönig und läuft immer nach demselben Schema ab: Erfüllen Sie sich ein gelungenes Setup und drehen Sie Ihre Runden dann möglichst gleichmäßig. Simulationsfreaks mag das ansprechen, Freunde satter Rennaction werden aber nur schwer auf ihre Kosten kommen. Mir persönlich sagt F1 Grandprix 2 mehr zu, obwohl Nascar Racing 2 durch die angebotenen Multiplayer-Optionen einen dicken Pluspunkt verbuchen kann. «

Mindestens:	486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 120, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Lenkrad
Multiplayers:	8 Spieler Netzwerk, 2 Spieler Modem/Nullmodem
Handbuch:	deutsch
Technik:	SVGA/VGA, SB
Sprache:	englisch
CD/HD:	121 MB / 25 - 93 MB
Hersteller:	Papyrus/Sierra
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	86%
Sound:	75%
Game:	Simulation



Action ■
Rätsel ■
Strategie ■
Wirtschaft ■

» Gelungene Sim, für ein Rennspiel zu wenig Action! «

69

Star General • Strategie

ANTIQUIERT

Allied General und Fantasy General waren respektable Strategiespiele, die durchaus eine längere Zeit begeistern konnten. Mit Star General will SSI jetzt der Serie die Krone aufsetzen.

Trotz populärer Echtzeitstrategiespiele wie C&C und Warcraft 2 konnte sich Fantasy General als klassischer Vertreter rundenbasierender Hexfeld-Strategiespiele behaupten. Seitdem ist allerdings auch in diesem Genre viel passiert. Die neue Referenz M.A.X. setzt den neuen Maßstab für KI, Wiederspielbarkeit, Benutzerführung und Vielfalt, selbst ein Fantasy General kann damit nicht konkurrieren. SSI müßte also mit Star General ein in allen Punkten verbessertes Fantasy General anbieten, um für Genreliebhaber interessant zu bleiben.

Griff nach den Sternen

Wie schon bei Allied General wahlte man bei Star General entweder die Kampagne oder ein einzelnes Szenario aus. Alternativ darf man auch ein Custom-Game starten, in dem sich die Größe der Galaxie und die Planetendichte nach Wunsch festlegen läßt. Der Welt-

raum ist wieder in Hexfelder unterteilt und damit natürlich nur zweidimensional. Optional läßt sich der „Fog of War“ aktivieren, so daß man nicht sofort über die Standorte der Gegner, Asteroidenfelder und Schwarzen Löcher informiert ist. Bevor man sich dem Schiffbau widmet, wird zwangsläufig zunächst ein Weltraumdock gebaut. Allerdings kann das Dock und danach die Schiffe in fast beliebiger Anzahl - zumindest solange die Reserven reichen - in einer Runde erstellt werden. Es stehen von Anfang an alle Schiffstypen zur Verfügung, nur über den im Lauf des Spiels höher werdenden Techlevel läßt sich die Flotte nachrüsten. Sämtliche Einheiten unterscheiden sich durch ihre Eigenschaften, wie man sie aus den anderen Teilen der General-Serie kennt. Es gibt keinerlei Möglichkeit, eigene Einheiten wie bei Master of Orion 2 zu entwerfen.

Fehlstart

Egal, ob auf der Planetenoberfläche oder im Weltraum, sämtliche Schlachten werden wie bereits von den anderen General-Titeln gewohnt abgehandelt. Auf den Planeten lassen sich mehrere Gebäudekomplexe errichten, denen abgesehen vom Techcenter jedoch nur sekundäre Bedeutung zukommt. Alle Planeten sind außer-



Mit dieser überlegenen Flotte wird das Weltraumdock zerstört, und die Invasion kann beginnen.

dem fast identisch. Drei bis vier Städte, ein paar Berge und drei bis vier Raumhäfen stellen die gesamte Oberfläche dar. Auch im Spiel selbst wird Abwechslung eher klein geschrieben. Nachdem die feindliche Flotte besiegt und zerstört ist, schickt man die Bodentruppen zur Invasion der einzelnen Planeten. Je mehr Planeten sich im eigenen Besitz befinden, desto mehr Techcenter hat man unter Kontrolle. Dadurch lassen sich wiederum sämtliche Einheiten verbessern. Alles in allem hatte Fantasy General mehr Features und war um einiges interessanter. Die Grafikqualität hat sich sogar leicht verschlechtert. Von der stimmungsvollen Hintergrundmu-



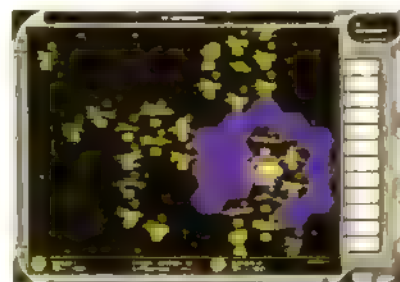
VERGLEICH

Star General ist wenig mehr als Allied General. Der wirtschaftliche Bereich ist viel detailärmer als beispielsweise bei Master of Orion 2. Aber auch strategisch stellt Star General keine Herausforderung dar und ist sogar den anderen drei General-Teilen unterlegen, und die wurden schon durch M.A.X. abgewertet.

M.A.X.94%
Master of Orion 286%
Fantasy General78% (abgew.)
Allied General73% (abgew.)
Star General70%

sik oder den halbwegs realistischen Soundeffekten aus Fantasy General ist auch nichts zu vernehmen.

Alexander Geltenpoth



Die Zugreichweite des Schiffs wird durch die markierten Felder dargestellt.



KOMMENTAR

» Von Star General hätte ich mehr erwartet. Fantasy General war ganz klar besser als Allied General. Anstelle einer Weiterentwicklung der Stärken des Systems werden die alten Schwächen von Allied General wiederholt. Die gesamte General-Reihe ist M.A.X. in jedem Punkt unterlegen. Nur absolute Fans der Serie dürften auch mit Star General noch auf ihre Kosten kommen. «

Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Multiplayer: Netzwerk, Modem

Handbuch: deutsch

Technik: SVGA/SB

Sprache: deutsch

CD/HD: 191 MB / 80 MB

Hersteller: SSI/Mindscape

Preis: ca. DM 100,-

Grafik: 72%

Sound: 60%

Genre: Strategie

70%



Action ■
Ratse. ■
Strategie ■
Wirtschaft ■

» Allied General ohne Verbesserung im Weltraum «

Hasta la vista, Baby!

Die Panzerketten rasseln

wieder. In Steel Panthers II

rollen die stählernen Ungetüme weiter - raus aus dem



II. Weltkrieg des Vorgängers Steel

Panthers und rein in reale oder fiktive

Schlachten zwischen 1950 und 1999.

Ob 1991 im Golfkrieg bei der Schlacht

um Kuwait oder 1999 beim fiktiven

Schlagabtausch zwischen den USA

und Japan um Okinawa: Es kommt

auf Deine Taktik an. Schmeiß alles

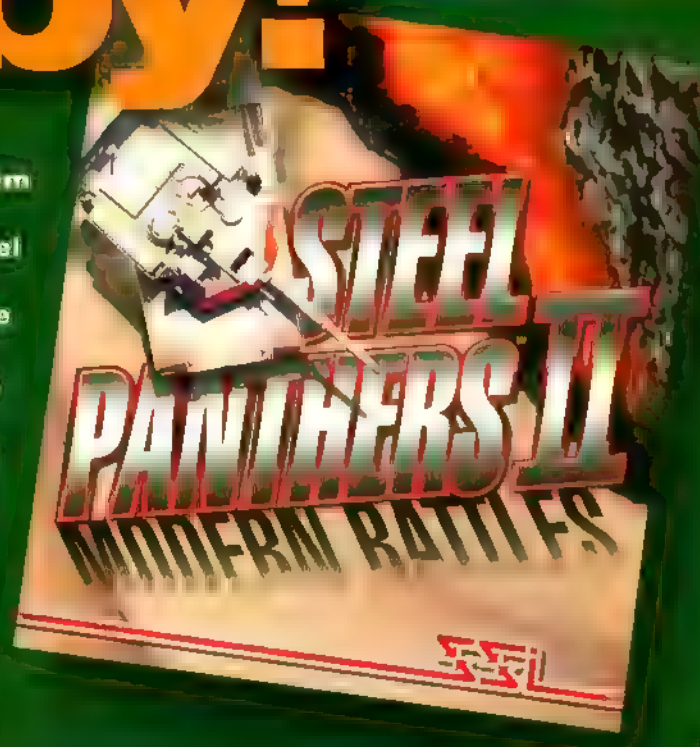
in den Kampf, was Du hast! Fordere Luftunterstützung

an, wenn's brenzlig wird. Und denk immer daran, Du sitzt



ständig auf einem rollenden Pulvertaß!

Erhältlich für DOS.



© 1995 - Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten



MINDSCAPE

Mad TV 2 • WiSim

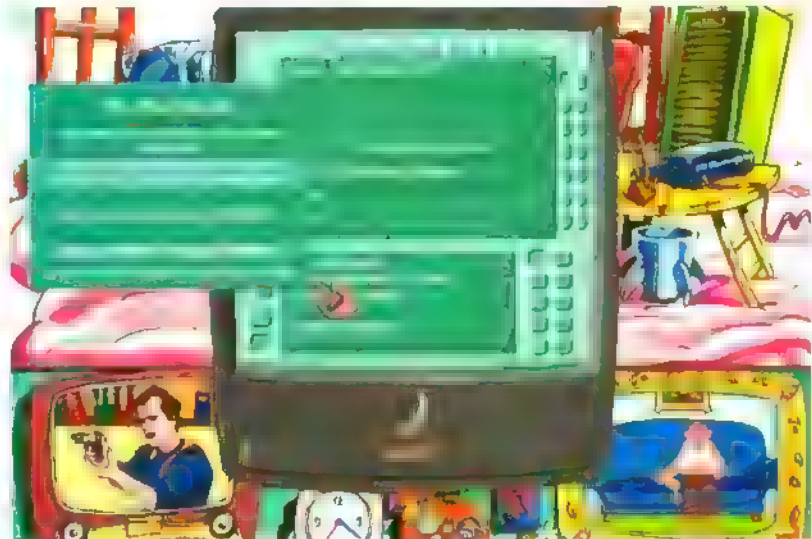
GLOTZEN-PROPHET

Was sind wir doch für arme Schweine! Das ganze lange Jahr über präsentieren uns die Herren Fernsehbosse tageweise Müll, Serien-Ausschuß und Dutzendware, und zu den hohen Feiertagen werden dann auf allen Kanälen gleichzeitig die Filmhighlights reingeknallt. Mit Greenwoods Mad TV 2 können Sie alle Fernseh-Seher versöhnen und sich beweisen, daß es auch anders geht.



Die Wahrsagerin können Sie zu Ihren Zwecken als eine Art Marktforschungsinstitut mißbrauchen.

Das Spielprinzip des Rainbow Arts-Klassikers wurde dabei kaum angetastet. Sie übernehmen einen von drei Sendern, begeben sich fortan auf die Jagd nach Einschaltquoten und müssen Ihre Konkurrenz gründlich ruinieren. Dazu ist jedes Mittel recht. Produzieren Sie ab sofort Ihren eigenen Serienmüll, kaufen Sie sich aktuelle Filmhighlights aus Hollywood, wie z.B. „Dudel mir das Lied vom Tod“, oder greifen Sie lukrative Senderechte für Live-Über-



Das wichtigste Instrument der Programmplanung: Ihr PDA. Die etwas umständliche Bedienung muß erst erlernt werden.

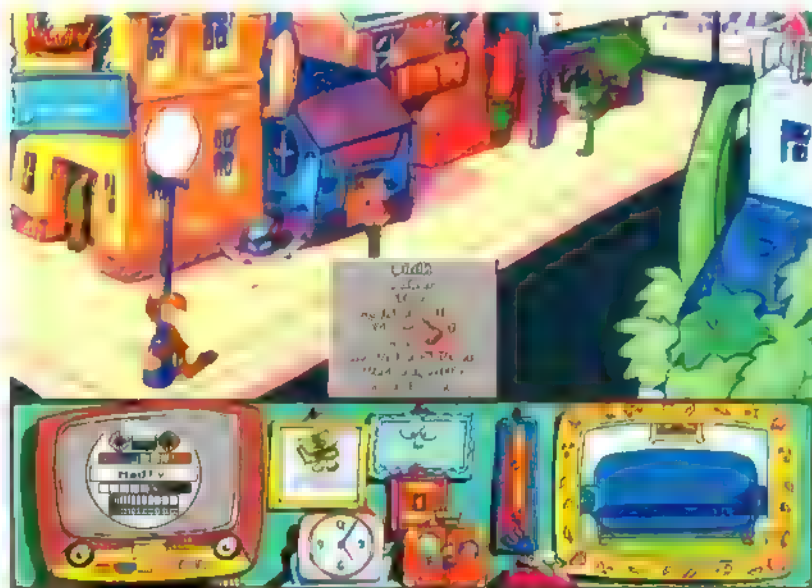
tragungen ab. Das nötige Kleingeld besorgen Sie sich durch Werbespots, die Sie natürlich vornehmlich hinter Ihren Blockbuster schalten. Das bekannte Senderhochhaus ist jetzt einem Fernsehdorf mit allen notwendigen Lokalitäten gewichen. Leider sind nicht alle Orte über das Quickmenü anwählbar, so daß Sie sich einige Utensilien erst mühsam „erlaufen“ müssen. Ärgerlich, da die Simulation in Echtzeit abläuft und somit oft wertvolle Zeit vertrödeln wird.

Menü-Salat

Ihr Programm können Sie jederzeit über Ihren PDA (Personal Digital Assistant!) planen. Dieser ist wie so manches Menü mit Knöpfen zugestapelt, was die Übersichtlichkeit nicht eben verbessert. Haben Sie sich aber erst einmal an die verschiedenen Ort-

lichkeiten und Menüs gewöhnt, ist das Leben als Programmdirektor gar nicht mal so schwer, auch wenn die Zeit immer einen Tick zu schnell abzulaufen scheint. Gerade im Multiplayer-Modus kommt Freude auf, wenn Sie Ihrem „lieben“ Kollegen wieder einmal ein fettes Drehbuch vor der Nase weggeschnappt haben. Mad TV 2 ist nicht zu komplex, aber komplex genug, um für ausreichend Spielmotivation zu sorgen. Für den schnellen Einstieg sorgt dabei auch ein Tutorial. Unterstützt durch die teilweise animierte SVGA-Cartoon-Grafik und den wohl sendertypischen Blubbersound à la „James Lasts Rache“ sorgt Greenwood für ein zeitgemäßes Remake einer tollen Spielidee. Nicht nur Fans des Klassikers können bedenkenlos zugreifen.

Christian Bigge



Das olympische... - pardon! - Fernsehdorf. Über das Quickmenü sind leider nicht alle wichtigen Gebäude zu erreichen.



KOMMENTAR

» Spätestens nach der 17. Arztserie klappt auch hierzulande dem Fernseh-Junkie die Kinnlade herunter. Jetzt können Sie's den Privaten mal so richtig zeigen. Doch die (Fern-)Bedienung ist nicht nur im richtigen Leben häufig umständlich zu programmieren. Mit etwas komfortableren Menüs hätte Greenwood sicherlich noch mehr aus dem motivierenden Spielprinzip schöpfen können. Doch auch so reicht es noch zu vielen vergnüglichen Stunden als Fernsehsessel-Manager, durch den Echtzeit-Modus kommt besonders im Mehrspieler-Modus nicht selten Hektik auf. «

Mindestens: 486DX2/80, 8 MB Ram, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 3 Spieler Netzwerk

Handbuch: deutsch

Technik: SVGA, SB, GM, CD-Audio

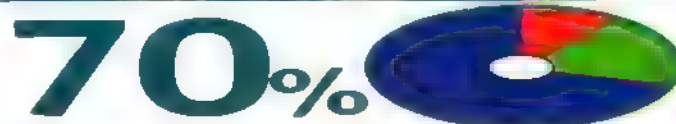
Sprache: deutsch

CD/HD: 43 MB / 34 MB

Hersteller: Greenwood

Preis: ca. DM 90,-

Grafik: 70% Sound: 73% Spiel: WiSim



Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Remake einer guten Idee, umständlich, typisch deutsch «

Sonderangebot

1944 - Across the Rhine	DV	29,95
Albion	DV	29,95
Amberstar	DV	19,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	DV	29,95
Battle Isle 3	DV	36,95
Chewy - Esc von F5	DV	24,95
Christoph Kolumbus	DV	19,95
Civilization	DV	29,95
Colonization	DV	29,95
Das Schwarze Auge 1 oder 2 je	DV	24,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Der Patrizier	DV	34,95
Der Reeder	DV	19,95
Destruction Derby	DV	29,95
Die Siedler	DV	29,95
Discworld	DV	29,95
Dune 2	DV	29,95
Ecstasica	DV	29,95
Fade to Black	DV	29,95
Fatal Racing	DV	32,95
FIFA Soccer '95	DV	29,95
Flashback	DV	24,95
Flight Unlimited	DV	32,95
Gabriel Knight 1	DV	22,95
Goblins 1+2 oder 3 je	DV	22,95
Hansa - Die Expedition	DV	34,95
Indy Car Racing 2	DA	36,95
Jagged Alliance	DV	32,95
Kings Quest 7	DV	22,95
Lemmings 1-3	DV	29,95
Little Big Adventure	DV	29,95

Lost Eden	DV	21,95
Micro Machines 2	DV	29,95
NASCAR Racing 1 + Track Pack	DA	19,95
NHL Hockey '95	DV	29,95
Pirates! Gold	DV	29,95
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	DV	19,95
Police Quest 4	DV	22,95
Privateer & Zusatz Disk	DA	29,95
Pro Pinball - The Web	DV	29,95
Psycho Pinball	DA	29,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA	29,95
Rebel Assault	DV	32,95
Sam & Max	DV	32,95
Shanghai - Große Momente	DV	22,95
Simon the Sorcerer	DV	22,95
Simon the Sorcerer 2	DV	29,95
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgment Rites	DV	24,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	DV	39,95
Stonekeep	DV	39,95
Syndicate Plus	DV	29,95
Theme Park	DV	29,95
Transport Tycoon & World Editor	DV	29,95
U.S. Navy Fighters	DV	29,95
Ultima Underworld 1 & 2	DA	29,95
Vollgas	DV	32,95
Warcraft	DV	24,95
Wing Commander 3	DV	34,95
Wizardry 7	DV	19,95

mehr als 10 Jahre
Spaß an Spielen

Bachler
Computersoftware

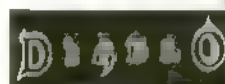


79,95

Bundesliga 97

69,95

Neue
Version



79,95



Sie leben

69,95



29,95



69,95



36,95



79,95



69,95

SPIELE-SAMMLUNGEN

Gamebox DV	44,95
...olypop, Turnan 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logica, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.	
Gold Games Collection DV	44,95
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Drudenzauber, Der Planer, ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.	
LucasArts Classic Adventures DV	39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken	
LucasArts Top Adventures DV	54,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2	
Made in Germany DV	39,95
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2	
Westwood Compilation DV	74,95



69,95



79,95



74,95



89,95

CD-ROM

3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night	DV	69,95
Ace Ventura	DV	59,95
A.T.F. - NATO Fighters Zusatz-CD	DV	42,95
Aces of the Deep	DV	84,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	39,95
AH-64D Longbow	DV	79,95
AH-64D Longbow Data Disk	DV	46,95
Alien Trilogy	DV	74,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69,95
American Dream	DV	36,95
Baphomets Fluch	DV	74,95
Battlecruiser 3000 AD	DV	64,95
Bing!	DA	44,95
Blutuss 2	DV	59,95
Brood & Magic (AD&D)	DA	82,95
Bundesliga Manager '97	DV	69,95
Bundesliga Manager Hattnack	DV	64,95
Civilization 2	DV	74,95
Civilization 2 Scenarios & Zusätze	DV	39,95
Civil War General	DV	86,95
Command & Conquer 1	DV	89,95
Command & Conquer Mission	DV	27,95
Command & Conquer 2	DV	89,95
Creatures (Win 95)	DV	69,95
Crusader - No Regret	DV	64,95
Daggerfall	DV	74,95
Das Ratse des Master Lu	DV	74,95
Das Schwarze Auge 3	DV	36,95
Daytona USA	DA	74,95
Der Planer 2	DV	74,95
Destiny	DV	74,95
Destruction Derby 2	DA	74,95
Diablo (Win 95)	DA	79,95
Die Fugger 2	DV	54,95
Die Pandora Akte	DV	82,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Die Siedler 2 Mission CD	DV	29,95
Discworld 2	DV	79,95
Dominion	DV	V.m.d.
Down in the Dumps	DV	74,95
Elisabeth I	DV	69,95

CD-ROM

F-22 Lightning II	DV	79,95
Fable	DV	79,95
FIFA Soccer '97	DA	74,95
Fire Fight (Win 95)	DA	59,95
Flight Simulator 5.0	DV	99,95
Flottenmanöver	DV	74,95
Flying Corps	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV	89,95
FX Fighter Turbo	DA	69,95
Gabriel Knight 2	DV	69,95
Gene Wars	DV	74,95
Grand Prix Manager 2	DV	86,95
Have a Nice Day	DV	V.m.d.
Heroes of Might & Magic	DV	56,95
Heroes of Might & Magic 2	DV	74,95
Hexagon Kartell	DV	69,95
Holiday Island	DV	74,95
Hugo 4	DV	69,95
Hunter Hunted	DV	69,95
Jagged Alliance 2	DV	74,95
KKND - Krush, Kill and Destroy	DV	V.m.d.
Lands of Lore 2 (Marz)	DV	89,95
Leisure Suit Larry 7	DV	82,95
Lighthouse	DV	82,95
Links LS	DV	92,95
Lords of the Realm 2	DV	82,95
Master of Orion 2	DV	V.m.d.
Mad TV 2	DV	74,95
MAX	DV	79,95
MDK	DV	89,95
Mechwarrior 2: Mercenaries	DV	86,95
Myst	DV	69,95
NASCAR Racing 2	DA	84,95
NBA Live '97	DV	79,95
Need for Speed Special Edition	DV	79,95
Nemesis - Wizardry	DV	74,95
NHL Hockey '97	DV	74,95
Orion Burger	DV	79,95
Phantasmagoria 2	DA	82,95
Privateer 2	DV	79,95

CD-ROM

Project Paradise	DV	V.m.d.
Rallye Racing '97	DV	74,95
Realms of the Haunting	DV	79,95
Rebel Assault 2	DV	84,95
Rendez vous im Weltraum	DV	82,95
Risiko (Win 95)	DV	74,95
Road Rash (Win 95)	DV	59,95
Schleichfahrt	DV	69,95
Shattered Steel	DV	74,95
Sherlock Holmes 2	DV	74,95
Silent Hunter	DV	69,95
Silent Hunter Zusatz-CD	DV	26,95
Sim City 2000 + Isle + Town	DV	69,95
Sim Copter	DV	74,95
Simon the Sorcerer Edition (1+2)	DV	52,95
Star Control 3	DA	79,95
Star General	DV	69,95
Star Trek: Voyager	DV	64,95
Steel Panthers 2	DV	69,95
Super EF2000 (Win 95)	DV	89,95
SWIV 3D	DV	79,95
Syndicate Wars	DV	79,95
Terminator Skynet	DV	69,95
TFX EF2000 Special Edition	DV	86,95
TFX EF2000 Zusatz-CD	DV	36,95
The Darkening	DV	79,95
The Dig	DV	74,95
The Neverhood	DV	99,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	77,95
Time Command	DV	74,95
Tomb Raider	DV	69,95
Toonstruck	DV	74,95
Tunnel B1	DV	86,95
U.S. Navy Fighters '97	DV	79,95
Virtual Fighter (Win 95)	DA	74,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	DV	86,95
Warwind (Win 95)	DV	69,95
Wing Commander 4	DV	57,95
Worms Special Edition	DV	74,95
X-Wing Edition	DV	32,95
Z	DV	74,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen
und Eure Bestellung
durchgeben, oder eine
Postkarte/Brief mit
Euren Wünschen an uns
schicken.

Der Versand erfolgt
dann per Nachnahme
(+ 9,— DM) oder per
Vorkasse (+ 4,— DM).
Ab 150,— DM Bestell-
wert liefern wir
grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt
Blücherstr. 24
46397 Bocholt
(02871) 183086,
180637, 8631 o. 185443

Phantasmagoria 2 • Interaktiver Spielfilm

PHANTASIEN

1995 überraschte Sierras nette Märchenerzählerin Roberta Williams (Kings Quest-Serie) mit dem wenig zimperlichen Grusel-Schocker Phantasmagoria. Auch technisch sorgten die digitalisierten Charaktere und die Spielfilm-Einlagen damals für Aufsehen.

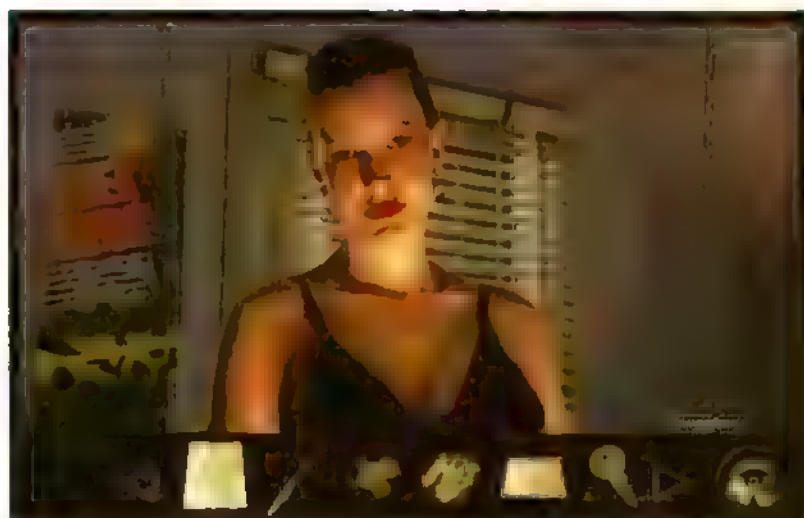
Weniger spektakulär präsentiert sich heutzutage Phantasmagoria 2, auch wenn Sierra wieder neue Wege beschreitet. Die traumatische Geschichte des wissenschaftlichen Texters Curtis Craig steht in keinem Zusammenhang mit Adrienne Gordon und ihrem verwunschen Haus. Beibehalten wurde die Horror-Thematik, die diesmal jedoch mit übersinnlichen und sinnlichen Phantasien gespickt ist. Curtis hat einen guten Job, mit Jocilyn eine tolle Freundin und ihm geht es gut, noch. Erst vor einem Jahr wurde er aus der psychiatrischen Klinik entlassen und möchte nur ein normales Leben führen, doch irgendetwas scheint andere Pläne mit ihm zu haben. Curtis beginnt zu halluzinieren, seltsame Dinge geschehen, schließlich werden Kollegen brutal ermordet. Es beginnt das Verwirrspiel eines Psycho-Thrillers, in dem Curtis aufgrund seiner Vergangenheit mehr und mehr unter Verdacht gerät. Doch je mehr er versucht zu verstehen, umso größere Fragen und Geheimnisse stellen sich ihm entgegen. Während sich Jocilyn von ihm distanziert, wird Curtis zudem von einer Arbeitskollegin, die sich als Domina entpuppt, in eine Verstrickung aus Sex, Schweiß und

Schmerz getrieben. Letztendlich scheinen seine schrecklichsten Alpträume Realität zu werden.

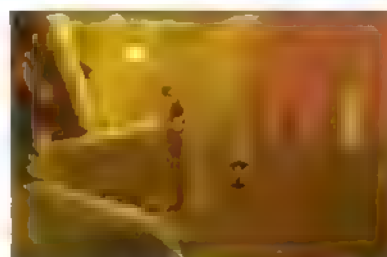
Rätselarmut und Schockeffekte

War dem Vorgänger seine Point & Klick-Abstammung noch deutlich anzumerken, verlagert Phantasmagoria 2 die Präsentation weiter in den filmischen Bereich. Die Spielfigur wandert nicht mehr umher, sondern es wird bei jeder Aktion und jedem Gespräch in einen Interlace-Video-Modus geschaltet. Ins Inventar wandern alle greifbaren Gegenstände und zu Recherche-Zwecken stehen die bisherigen Video-Einspielungen zur Verfügung. So manches Puzzle läßt sich nämlich nur mit entsprechend offenen Ohren lösen. Allerdings sind „echte“ Rätsel rar. Zumeist entfaltet sich das Filmspiel nach ausgiebiger Konversation, die neue Locations freigibt. Beeindruckend ist die optische Verbesserung der filmischen und computeranimierten Darstellung. Sie wird nur von der wirklich hollisch spannenden Story und vor allem der perfekt inszenierten Musikuntermalung übertroffen. Gänsehaut ohne Ende garantieren zudem die grausigen, aber hollywoodreifen Special Effects.

Christian Müller



Neben gruseligen Schock-Effekten setzt Sierra nun auch auf eine Prise Sinnlichkeit – bislang einmalig für eine seriöse Spiel-Produktion!



Im Verlauf des Spiels verschlägt es Curtis sogar in die Räumlichkeiten eines SM-Clubs (links). Gegenstände finden in der Inventoryleiste Platz und können dort betrachtet und kombiniert werden (rechts).

KOMMENTAR



» Phantasmagoria 2 ist eher ein weiterer Versuch eines interaktiven Spielfilms als ein konventionelles Adventure. Und das Hängen zwischen beiden Stühlen bremst Sierras Bemühungen schließlich aus. Daß es DEN interaktiven Spielfilm überhaupt jemals geben wird, bezweifle ich. In einem Drehbuch werden zugunsten eines dynamischen und überraschenden Spannungsbogens oft zeitliche und logische Kompromisse gemacht, die in einem Adventure-Script eher für Frust und Kopfzerbrechen sorgen. Der Spiel-Fortschritt mißt sich daher mehr an der Zahl der Mausklicks und geführten Gespräche als an gelösten Puzzles. Wer jedoch den Schauer zur Mitternachtsstunde nicht missen will, erhält eine in intensiven Bildern erzählte, spannende Geschichte. Aber sie wird eben erzählt und nicht „erspielt“. «

Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95

Multiplayer: keine Multiplayeroption

Handbuch: deutsch

Technik: SVGA/SB

Sprache: englisch

CD/HD: 3.000 MB / 22 MB

Hersteller: Sierra

Preis: ca. DM 90,-

Grafik: 84% Sound: 82% Genre: Interaktiver Spielfilm

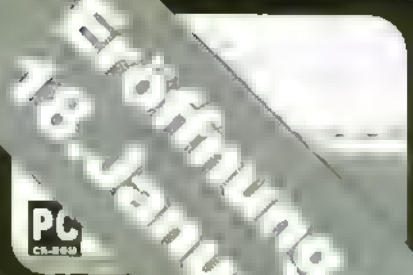
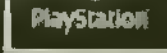
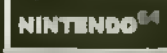
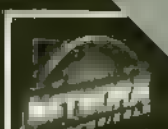


Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Spannender Film ohne Spiel, und nichts für Kinder! «



Aus den animierten Standbildern (links) wird bei richtigem Mausklick in den Videomodus (rechts) umgeschaltet.



0221 - 240 88 00

PC Hardware

Matrox Mystique 2MB...	349,-
Miro Media 3D 2MB (TVout)...	349,-
Tut Sound Pop 16 PnP...	88,-
Soundblaster 16 PnP...	169,-
Soundblaster 32 PnP...	199,-
Soundblaster AWE32 PnP...	329,-
3D-Prozessor Extern...	129,-
Logitech Wingman Light...	69,-
Logitech Wingman Extreme...	99,-
Logitech Wingman Warlor...	149,-
MSO Sidewinder Gamepad...	69,-
MSO Sidewinder Joystick...	99,-
Gravis Gamepad Pro...	59,-
Gravis Firebird II...	139,-
TM Formula T2...	222,-
CH Flightstick Pro...	129,-
CH Virtual Pilot Pro...	189,-
Alfa Twin...	39,-

PC Software

7th Guest - (White Label)...	22,-
ACE - VENTURA...	77,-
Afterlife...	88,-
Alia - 51...	77,-
AH 64D Longbow...	88,-
AH 64D Longbow - Mission Disk...	44,-
Alien Trilogy...	77,-
AMOK...	77,-
ANGST - Rache & Revenge...	88,-
Baphomet's Fluch...	77,-
Bedlam...	77,-
Bleifuss II...	88,-
Bundesliga Manager 97...	77,-
C & C - Alarmstufe Rot...	88,-
Comanche 3-D...	77,-
Creature Shock - (White Label)...	22,-
Creatures...	88,-
Crusader - No Regrets...	77,-
Das Hexagon Kartell...	88,-
D&D III - Schatten über Riva...	44,-
Daytona USA...	77,-
Down in the Dumps...	77,-
Destruction Derby II...	77,-
Diablo...	88,-
Dungeon Keeper...	77,-
Die Siedler 2...	77,-
Die Siedler - Mission Disk...	33,-
Discworld 2...	88,-

PC Software

Earthworm Jim 2...	88,-
FFA Soccer 97...	77,-
Flight Simulator 6.0...	122,-
Formell...	77,-
Formula 1 Grand Prix II...	99,-
Gene Wars...	77,-
Grand Prix Manager II...	88,-
Have a N.I.C.E. Day...	88,-
Heroes of Might & Magic II...	99,-
HUGO M...	77,-
Hunter Hunted...	88,-
IndyCar Racing II...	88,-
International Moto...	77,-
Jedi Knight...	88,-
Kyrandia 3 - (White Label)...	22,-
Leisure Suit Larry I...	77,-
Lighthouse...	88,-
Lords of Realm II...	88,-
Madden NFL 97...	88,-
MAD TV II...	88,-
Meridian 59...	88,-
MDK...	88,-
Mechwarrior II - Mercenaries...	88,-
Monster Truck Madness...	77,-
Nascar Racing 2...	99,-
NBA Full Court Press...	99,-
NBA Life 97...	77,-
Need For Speed 3D...	88,-

PC Software

NHL Hockey 97...	88,-
Nemesis: The Wizardry Adventure...	88,-
Nef: Zone...	88,-
Pandorra Akte...	77,-
Panzer Dragoon...	77,-
Phantasmagoria II...	88,-
POWER F1...	99,-
Rally Racing 97...	88,-
RAMA - Rendezvous im Weltraum...	77,-
Ridge Racer...	66,-
Risiko...	77,-
Privateer 2 - The Darkening...	77,-
SEGA Rally...	77,-
SIM CITY 2000 (Hybrid)...	99,-
SIM CITY CLASSIC - (White Label)...	22,-
Star General...	99,-
The Neverhood Chronicles...	99,-
TILT - (White Label)...	22,-
Time Commander...	77,-
TIMELAPSE...	99,-
Schleichfahrt...	88,-
Realm of the Haunting...	88,-
Tomb Raider...	77,-
Virtua Cop...	77,-
WarCraft II...	88,-
Wing Commander IV...	99,-
Wipe Out 2097...	77,-
WZ...	77,-

Finanzierung

Wir finanzieren Softwarepakete ab einem Bestellwert von DM 500 über eine Laufzeit von 12 oder 24 Monaten - Anruf genügt!!!



DIE ERSTE NETZWERKPARTY IN DEUTSCHLAND!!! - NETWORKX -

AM 2. MARZ STARTET DIE ERSTE NETWORKX-SESSION IN KÖLN. HÄNGT EUREN PC BEI UNS INS NETZ UND STELLT EUCH DER MAXIMALEN HERAUSFORDERUNG BEI D&D2, WC2 ODER ... DER CHAMP ERHALT EINEN "FREE CHECK IN" UND KANN IN DER NÄCHSTEN SESSION SEINEN TITEL AUF DER GROSSBILDEINWAND VERTEIDIGEN. NATÜRLICH GIBT ES AUCH INFOS ZU DEN NEUESTEN PC- UND KONSOLENSPIELEN SOWIE Q&A S MIT SPIELENTWICKLERN. DABEI SEIN LOHNT SICH IN JEDEM FALL, OB DU SPIELEN WILLST ODER NICHT. WILLST DU MEHR ÜBER NETWORKX WISSEN, RUUF, FAX ODER SURF LINS AN... ODER KOMM DIREKT ZU ACME THE GAME COMPANY...



Zulpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
<http://www.acme.netcologne.de>

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Bei uns im Laden...

- * Softwarepräsentation
- auf 3 Großbild-Leinwänden
- mit GlasTron-3D-Visier
- auf Demo-Displays
- Internet-Terminals

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Einfach auf eurem Faxgerät: unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Starttaste drücken!

Alle Spiele werden in einer Sicherheitshbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt.

DRAGON LORE 2

Für den zweiten Teil des Abenteuers im Land der Drachen ließ die Rendering-Farm Cryo ihre Workstation-Batterien wieder auf Hochtouren laufen. Der Vorgänger war eines der ersten



In der Waffenkammer kann sich Werner alles Wichtige für die Reise zusammensuchen.

komplett gerenderten Adventures. Auf dem Stand der Technik und dem veralteten und langatmigen Gameplay ist man leider stehen geblieben. Werner von Wallenrod ist zum Drachenritter geschlagen worden. Doch ein mächtiger Neider spricht ihm diese Würde ab, zumal der Wallenrodsche Drache Maraach seit Jahren verschwunden ist. Werner muß das Bündnis mit dem „Hausdrachen“ erneuern, um sich zu rehabilitieren und um am Krönungsturnier teilzunehmen. Ähnlich Lost Eden „hoppelt“ man in der Ich-Perspektive über Knotenpunkte via Kamerafahrt auf festgesetzten Pfaden. Der Mauszeiger gibt mögliche Richtungen vor. Im Inventory werden Gegenstände, Waffen und Nahrungsmittel verwaltet. Zeitweise muß Werner

auf seinen Reisen auch ein Nickerchen machen. Gespräche werden per Multiple Choice-Verfahren geführt. Zweifelhaft sind vor allem die Action-Sequenzen, in denen wilde Bestien besiegt werden sollen. Allerdings ist die Steuerung oft nicht nachvollziehbar, so daß man meist hilflos die Maustasten traktiert. Die liebevolle deutsche Sprachausgabe ist der Motivation ebenso nicht zuträglich. **Christian Müller**

Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Technik: VGA, SB

Handbuch: englisch

Multispieler: keine Multiplayeropt.

Sprache: deutsch

CD/HD: 1575 MB/43 MB

Hersteller: Cryo Interactive

Preis: ca. DM 100,-

Grafik: 55%

Sound: 45%

Genre: Adventure



» Gerenderter Genre-Mix für Geduldsengel «

DRAGONHEART

Das Fantasy-Spektakel um Drachen- und Ritter-Freundschaft war einer der großen Special Ef-



Bewaffnung und Rüstung können mit Bonusgegenständen aufgewertet werden. Hier besitzt Bowens Schwert magische Kraft.

fects-Filme des Jahres. Acclaim bemühte sich, die Geschichte von Sir Bowen und Draco filmgetreu umzusetzen. Dennoch ist daraus nur ein weiteres Actionspiel geworden, dem seine Konsolen-Herkunft deutlich anzumerken ist. Sie steuern Dennis „Bowen“ Quaid durch horizontal scrollende Landschaften und müssen dabei Geschick im Umgang mit Schild, Schwert und Bogen beweisen. Mit Special Moves werden die Schergen des Tyrannen Einon nicht eben zimperlich niedergestreckt. Verschiedene Bonusgegenstände werten Waffen und Schild im Laufe des Spiels auf. Später kann sogar Dracos Feueratem zu Hilfe gerufen werden. Die Steuerung ist sehr direkt und Bowen springt recht ungelenk durch die Gegend. Außerdem greift

man besser auf ein Joypad zurück, denn die Tastatursteuerung kann nicht neu definiert werden. Wirklich unzeitgemäß für PC-Spiele ist aber die Auflösung von 320 x 200, die das unnötig blutige Schauspiel nur sehr pixelig in Szene setzt. Filme sieht man sich im Kino an und Spiele sollten mit Spielspaß und Gameplay entwickelt werden.

Christian Müller

Mindestens: 486, 66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95

Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Technik: VGA, SB

Handbuch: deutsch

Multispieler: keine Multiplayeropt.

Sprache: englisch

CD/HD: 115 MB/43 MB

Hersteller: Acclaim

Preis: ca. DM 90,-

Grafik: 50%

Sound: 60%

Genre: Action



» Mäßige Film-Umsetzung mit zuviel Blut «

TAKERU



Macromedia-Comic: Hier werden die Einzelbilder in schnellen Überblendtechniken von rechts nach links über das Hintergrundbild gelegt.

Buichi Terasawa ist einer der hochkarätigen Manga-Künstler Japans. Sein Verdienst ist es insbesondere, die digitale Darstellung dieser Kunstform voranzutreiben. Nach seinem Online-Manga Black Night (<http://www.softbank.co.jp/ilab/bat/>) ist nun eine interaktive Fassung von Takeru erschienen, der mit alten magischen Kräften ausgestattet das Land durchstreift und die Dämonen der Zauberin Kaganju jagt. Die Macromedia-Produktion kombiniert dabei gezeichnete Bilder (statisch und animiert), gerenderte 3D-Sequenzen und Sprachausgabe so geschickt, daß ein abwechslungsreicher Eindruck einer bewegten Handlung erweckt wird. Schnelle Schnitte, Überblend-Techniken und partielle Interaktionsmöglichkeiten (Zaubersprüche, Gegenstände) verleihen dem Geschehen die nötige Dynamik. Am bemerkenswertesten ist die

technische Umsetzung, die die hervorragenden SVGA-Bilder stets flüssig auf den Monitor bringt. Nach Gameplay-Gesichtspunkten ist Takeru jedoch anders zu bewerten. Zu dürftig sind im Vergleich mit dem Adventure-Genre die Handlungsmöglichkeiten und zu linear der Verlauf der Geschichte. Dennoch für Manga-Fans unentbehrlich.

Christian Müller

Mindestens: 486, 66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win

Empfohlen: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95

Technik: SVGA, SB

Handbuch: englisch

Multispieler: keine Multiplayeropt.

Sprache: deutsch

CD/HD: 950 MB, 1 MB

Hersteller: Eagle Peak

Preis: ca. DM 80,-

Grafik: 85%

Sound: 75%

Genre: Adventure



» Manga-Comic interaktiv - schön, aber linear «

Dragon Lore II

Der Drachenkrieger

Der erste Teil war nur der Anfang!
Jetzt gehts erst richtig los!

- 
- ÜBER 80 STUNDEN GAMEPLAY
 - VON DEN ENTWICKLERN VON DRAGON LORE I, DUNE UND LOST EDEN
 - SPEKTAKULÄRE 3D-ANIMATIONEN UND -GRAFIKEN
 - 10 TURNIER- UND 20 KAMPFSEQUENZEN IN ECHTZEIT
 - ÜBER 60 DREIDIMENSIONAL DARGESTELLTE PERSONEN
 - 40 SPRECHER SORGEN FÜR REALISTISCHE DIALOGE
 - STIMMUNGSVOLLER SOUNDTRACK UND REALISTISCHE SOUNDEFFEKTE
- 3 PC CD-ROMS

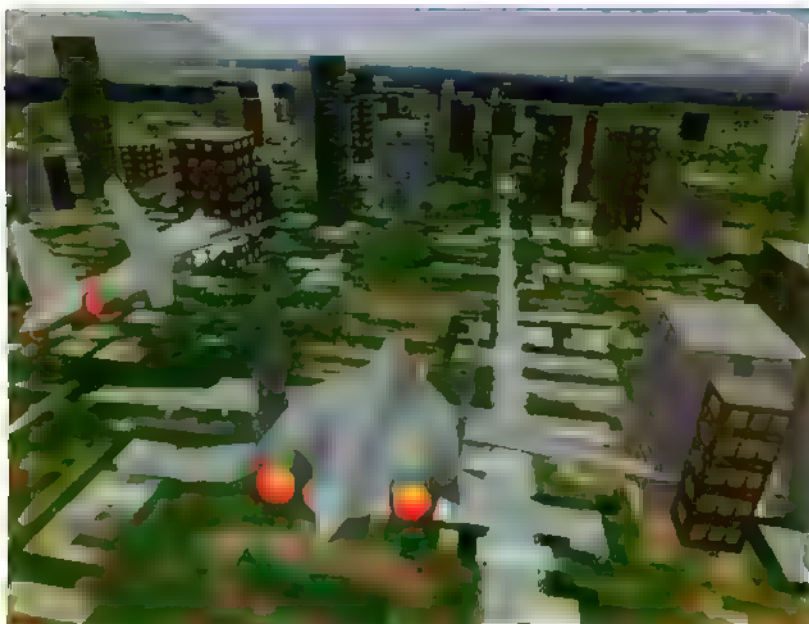
Händleranfragen bitte an die
Leisuresoft GmbH unter Tel.: 02383 / 690
Cryo-Website: <http://www.cryo-interactive.fr>

© Copyright Cryo Interactive Entertainment Alle Rechte vorbehalten



Jetfighter 3 • Flugsimulation

PARADE-FLIEGER



Den Daten zur Landschafts-Generierung liegt Kartenmaterial eines 3,6 Millionen großen Areals zugrunde.

Mission Studios bemüht jetzt sogar einen der Veteranen aus alten Tagen für eine Generalüberholung. Schon vier Jahre ist es her, daß Jetfighter 2 von sich reden machte – das liegt in diesem Metier in der Steinzeit. Interessanterweise scheint die Programmierer derzeit ein Flugzeug besonders zu beflügeln. Wie bei Novalogic steht auch bei den



Auch Wingmen-Einsätze müssen absolviert werden. Die Einsatz-Befehle für den Begleiter werden per Tastatur übermittelt.

Mission Studios die nur auf dem Reißbrett existente Kampfmaschine F-22 Lightning 2 im Mittelpunkt. Und ebenso ist Jetfighter 3 spielerisch zwischen der Anfänger-Simulation Top Gun und einem Profi-Simulator wie Falcon oder SU-27 Flanker angesiedelt. Mit dem Hauptaugenmerk auf unkomplizierter Flugaction und einem ausgeklügelten Missions-System hat Jetfighter 3 reichlich Unterhaltungswert. Nach einigen Trainingseinheiten wird der Spieler auf einem Flugzeugträger stationiert, der nach einem Drogenkartell-Einsatz bei Cuba schließlich in Chile eine argentinische Invasion verhindern muß. Je nach Ausgang der gerade abgeschlossenen Mission wird der Spieler vor weitere Aufgaben gestellt. Auch die Präsentation zwischen den Einsätzen soll Jetfighter 3 ein bißchen

Flugsimulatoren haben derzeit Hochkonjunktur. Insbesondere die hohe Leistungsfähigkeit der inzwischen erschwinglichen HighEnd-Hardware verhilft dem ehrwürdigen Genre zu immer neuen Höhenflügen.

Abenteuerluft verleihen. In der Ich-Perspektive kann man verschiedene Locations an Bord des Trägers aufsuchen. Diese Möglichkeit bleibt jedoch etwas unterkühlt, da man keinen anderen Personen begegnet. Sogar die Einsatzbesprechungen werden in einem leeren Briefingraum von einem Computer abgehalten. Die Flieger-Karriere spiegelt sich so letztlich doch nur im Missionscomputer und den Abschlußlisten wider.

Bestechende Optik

Die Stärke des Flugsimulators ist sicherlich die hervorragende Grafik-Engine, die in drei Auflösungen auf jedem System phantastische Bilder liefert. Zur Generierung liegen dem Programm Kartenmaterial-Daten eines 3,6 Millionen Quadratmeilen großen Gebietes zu Grunde. Aber nicht nur Küsten- und Höhenlinien, sondern auch Vegetation, Städte und Straßen wurden implementiert. Besonders den Gebirgszügen kommt in der Chile-Kampagne auch taktische Bedeutung zu, da in ihrem Radarschatten die Ziele angefliegen werden. Die Engine

vermag auch einige Innovationen aufzuweisen. Wolkenschichten sind erstmals transparent und geben beim Durchstoßen der Wolkendecke langsam den Blick auf die darunterliegende Landschaft frei. Ein toller Anblick sind die ballistischen Flug-Kurven, welche die Raketen auf dem Weg zu einem sich bewegenden Ziel beschreiben. Darüber hinaus bietet Mission Studios mit virtuellem Cockpit, einer Multimedia-Enzyklopädie und den üblichen Kamera-Perspektiven eine Ausstattung auf hohem Niveau.

Christian Müller



Aus der Ich-Perspektive können im Flugzeugträger verschiedene Locations aufgesucht werden. Unter anderem gerät man so auch in die Bibliothek mit einer Multimedia-Enzyklopädie.

KOMMENTAR



» Der Jetfighter feiert ein gelungenes Comeback. Auch wenn man über die knapp verpaßte Möglichkeit einer wirklich motivierenden Piloten-Karriere à la Strike Commander trauern mag, die technischen Features und der intelligente und abwechslungsreiche Missionsverlauf zeigen, daß man bei Mission Studios seine Hausaufgaben mit Bravour gemacht hat. Im Vergleich mit Novalogics F-22 Lightning 2 muß sich der besser aussehende Jetfighter nur aufgrund der fehlenden Multiplayeroption geschlagen geben, ist aber allemal eine Empfehlung wert. «

Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: kein Multiplayer-Modus

Handbuch: englisch

Technik: SVGA, VGA/SB

Sprache: englisch

CD/HD: 467 MB/30 MB

Hersteller: Mission Studios

Preis: ca. DM 90,-

Graphik: 80% Sound: 75% Genre: Flugsimulation



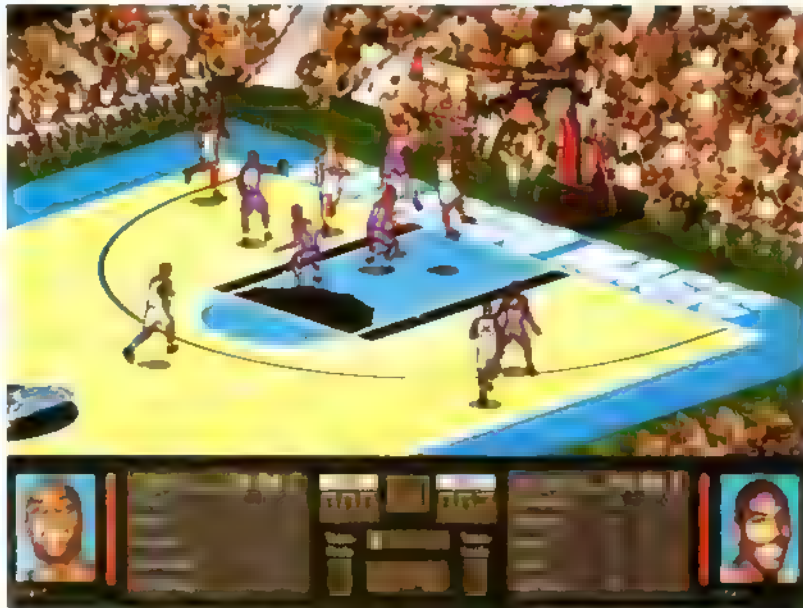
Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Action-Flugsimulation mit einer blendenden Optik «

Nach den relativ mißglückten Versuchen, die Sportspielkrone beim Fußball oder Golf an sich zu reißen, versucht sich Microsoft jetzt an Basketball. Die Voraussetzungen dafür, ein bißchen am Giganten von EA Sports zu kratzen, sind gar nicht mal ungünstig. Immerhin sicherte man sich die stimungsträchtige NBA-Lizenz und konnte darum eine wesentlich optionsreichere Simulation bauen.

NBA Full Court Press • Sportspiel

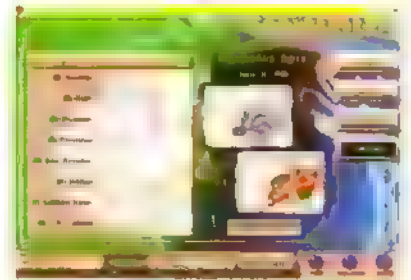
AIR BALL



Spektakuläre Dunks gibt es bei NBA Full Court Press jede Menge. Leider sind nicht alle perfekt animiert.



Vorsicht beim Einwurf! Nicht immer kommt so ein einfacher Paß bei schnellen Abspielen auch an.



Die Utah Jazz gegen Schrempfs Seattle Supersonics. Ein Klassiker!

Schon der erste Blick auf die Teams läßt aber Ernüchterung einkehren. Leider zapelt Vlade Divac noch immer als Center bei den L.A. Lakers herum, und Sam Cassell bereichert nach wie vor die Houston Rockets. Herren wie „Sir“ Charles Barkley, Shaq „Attack“ O’Neal oder „Air“ Jordan fehlen dagegen ganz. Schade! Zu Beginn wählen Sie



Der aktive Spieler wird Ihnen durch den roten Kreis angezeigt und kann jederzeit durchgeschaltet werden.

zwischen den üblichen Spielarten wie Freundschaftsspiel, Saison oder Playoffs aus. Die Mannschaftsaufstellungen und auch Taktiken und Spielzüge können bestimmt werden, wobei jedem Team die originalen NBA-Strategien zur Verfügung stehen. Sämtliche Spieler dürfen Sie zudem in 25 Eigenschaftswerten editieren, so daß Fehler in der Teameinstufung, die sich aus den alten Saisondaten ergeben, wenigstens noch von Hand korrigiert werden können. Die Steuerung wurde fast 1:1 vom EA Sports-Vorbild übernommen und kann außerdem frei konfiguriert werden, sicherlich nicht der schlechteste Schachzug. Dennoch kommt es häufiger zu haarsträubenden Fehlpässen – und das sogar bei Standardsituationen wie etwa Einwürfen. Hmm!

Mehr oder weniger gut

Auf leistungsstarken Systemen dürfen Sie sogar mit einer Auflösung von 1280 x 1024 Bildpunkten auf Korbjagd gehen, in der Regel sorgt aber bereits die 800 x 600-Einstellung für ausreichende Übersicht. Das Gewusel wird leider nur mit einer Kameraperspektive dargestellt, wobei die isometrische Perspektive aber sowieso von den meisten Spielern bevorzugt werden dürfte. Etwas sparsamer ging man bei Microsoft mit den Animationen um. Zwar bereichern mehr als zehn verschiedene Slam Dunks das Geschehen, teilweise wirken die Bewegungen der Akteure aber abgehackt und unrund. Dafür verbucht Onkel Billy beim Sound ein paar Pluspunkte –

die spektakulärsten Vorgänge auf dem Feld werden immerhin mit deutscher Sprachausgabe kommentiert. Entscheidend für die weniger gute Wertung war der Mangel an spielerischen Feinheiten. Zwar werden zahlreiche Spielzüge optional angeboten, der sicherste Weg zum Korberfolg führt aber aufgrund der Schwäche der gegnerischen Defensive immer über einen Alleingang des ballführenden Spielers. Somit verspielt sich NBA Full Court Press die Chance, als vollwertige Simulation zur ernsthaften Konkurrenz für NBA Live 97 zu werden.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» Grafisch deutlich schlechter als NBA Live 96 (!), spielerisch durch den Weichspülgang geschoben. Was nützen denn zahlreiche Taktikoptionen, wenn der einfachste Weg zum Korberfolg direkt durch die Mitte führt. Also heißt die Devise: Bloß nicht abgeben, ein bißchen herumgedribbelt und dann wird geworfen. Fast immer springt so ein sicheres Ding heraus. Wie langweilig! Als Sportsimulation ist NBA Full Court Press somit durchgefallen, als nettes Actiongame unter Freunden kann Microsofts Basketballerei zumindest für einige Stunden kurzweilige Unterhaltung bieten. Aber NBA Live 97 kann doch beides, oder? <<

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	Modem, 4 Spieler Netzwerk
Handbuch:	deutsch
Technik:	SVGA/SB
Sprache:	deutsch
CD/HD:	610 MB / 26 – 81 MB
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. DM 80,-
Grafik:	64%
Sound:	64%
Gameplay:	64%
Sportspiel:	64%



» Überall nur guter Durchschnitt - heute zu wenig! <<

CD-INHALT HERAUSTRENNEN UND SAMMELN



Gleich zwei CDs waren nötig, um Ihnen die neusten Demos der letzten vier Wochen vorstellen zu können. Auf der ersten CD finden Sie wie gewohnt Demos, Tools, Updates und Zusendungen unserer Leser. Die zweite CD ist dagegen eine reine Demo-CD, die Ihnen weitere Spiele deutlicher vorstellt als das Tests oder Previews könnten.

Außerdem werden Sie feststellen, daß wir das umstrittene „Interaktive Interview“ stark verändert haben. An dessen Stelle rückt jetzt „Cybertalk“. Stand im Interview noch ein bestimmter Programmierer im Mittelpunkt, ist es jetzt ein aktuelles Spiel, das mit Hilfe von vielen kleinen Videos vorgestellt wird. Der Programmierer kommt nur noch kurz zu Wort, um auf die eine oder andere Besonderheit seines Spiels hinzuweisen. Bitte teilen Sie uns in Ihren Leserbriefen an die Redaktion wieder Ihre Eindrücke mit.

Alexander Geltenpoth

STARTHINWEISE

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerks. Durch Eingabe von START wird das Menüprogramm geladen, die weitere Bedienung erfolgt via Tastatur oder Maus. Hinweis für Windows 95-Besitzer: Da Windows keine Batchsprache besitzt, können Windows 95-Spiele zwar aus dem Menü heraus gestartet werden, anschließend müssen Sie das Menüprogramm aber manuell wieder starten. Auf einigen Systemen gibt es darüber hinaus Schwierigkeiten bei Schreibversuchen auf schreibgeschützten Disketten – im DOS-Modus oder unter DOS 6.x treten diese Eigenarten nicht auf. Das Menüprogramm sucht nach Ihrer Blastervariable in der Autoexec.bat und versucht nur notfalls Ihre Soundkarte automatisch festzustellen. Sollte das Menüprogramm mit einer entsprechenden Fehlermeldung oder überhaupt nicht starten, geben Sie bitte START /S oder START 12 ein, dadurch umgehen Sie die Soundkartenerkennung. Um freiwillig auf die Klängausgabe zu verzichten, starten Sie das Programm ebenfalls mit dem Parameter /S.

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Windows 95-Besitzer sollten versuchen, das jeweilige Programm sowohl im DOS-Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

WICHTIG!

- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.
- UM PORTO ZU SPAREN, REICHT ES, WENN SIE NUR DIE HÄLFTE DER CD EINSCHICKEN. ZERSCHNEIDEN SIE DIE CD DAZU MIT EINER SCHERE (NICHT BRECHEN - VERLETZUNGSGEFAHR!).

PC ACTION

COVER-CD-ROM 2/97

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

an:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

1.1 Spieledemos

- Bug
- Daytona
- Deadly Tide
- Destruction Derby 2
- Down in the Dumps
- Dragon Lore 2
- F-22 Lightning
- Fallen Haven
- Fighter Duel
- Have a N.I.C.E. Day
- Helicops
- Heroes of Might & Magic 2
- Kids
- KKND
- Magic: The Gathering
- Perfect Assassin
- Realms of the Haunting
- Rocket Jockey
- Sega Rally
- Shine
- Sonic CD
- Strikepoint
- Terminator Skynet
- Toonstruck
- Trophy Bass 2
- Virtua Squad

1.2 Updates

- AH64D Longbow V1.08
- Battleground Waterloo V1.06
- Bleifuß 2 V1.11
- Bleifuß 2 V1.11 Netzwerk
- Daggerfal V1.91
- Descent 2 V1.2 DOS
- Descent 2 Win95 Upgrade
- Destiny V1.139
- Links LS V1.3
- Master of Orion 2 V1.2
- NHL 97 V1.1 DOS
- NHL 97 V1.1 Win95
- Silent Hunter V1.11
- Star General V1.01 DOS
- Star General V1.01 Win95
- Terminator Skynet V1.01
- Tomb Raider 3DPX-Update

1.3 Spiele-Tools

- 1.3.1 Aktuelle Tools
 - Civilization 2 Maps
 - Civilization 2 Szenarien
 - Creatures Baby-Norms
 - DSA 3 - Schatten über Riva Spielstände
 - Down in the Dumps Spielstände
 - Privateer 2 Money-Cheat
 - Risiko Spielstände
 - 7 neue Level
- 1.3.2 Archiv

2.1 Spieletips

2.2 Kleinanzeigen

2.3 Kontakte

2.4 Diskussionsforen

- 2.4.1 Action
- 2.4.2 Strategie & WiSims
- 2.4.3 Adventures & inter. Film
- 2.4.4 Rollenspiele
- 2.4.5 Simulationen
- 2.4.6 Sport

2.5 Leserbriefe

2.6 Leser fragen

2.7 An die Redaktion

2.8 Tips und Tricks Datenbank

3.1 Software unserer Leser

- Wurm

3.2 Tools unserer Leser

- C&C 2 Spielstände
- C&C 2 Multiplayer-Karten
- Civilization 2 BRD-Modifikation
- Civilization 2 Szenario
- Robinson's Requiem Lösung

3.3 Cybertalk

- Red Baron 2

3.4 HexWorkshop

- HexWorkshop 16 Bit
- HexWorkshop 32 Bit

4. Spielerforum

FILE ACTION

Im Dateibereich finden Sie jeden Monat Demoversionen aktueller Spiele. Außerdem veröffentlichen wir hier Updates, Patches und Bugfixes, mit denen die Spielehersteller nachträglich Programmfehler beheben oder neue Funktionen einbauen. Zusätzlich finden Sie im Toolbereich Spielstände, Cheatprogramme oder Szenarien, die meist von findigen Spielern und Programmierern erstellt wurden.

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Demo-programm aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Programme nach Stichworten



Zurück in das FILE ACTION-Menu

Hier können Sie auf Demos in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

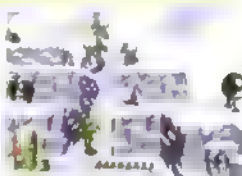
Startet/Installiert das aktuelle Programm

Slide-show/Infotext anzeigen

Bug

Hierbei handelt es sich um ein lustiges Jump'n'Run. Mit den Cursortasten bewegen Sie die Spielfigur, mit Hilfe der Leertaste setzt sie zu einem Sprung an. Die kleinen Käfer lassen sich zerquetschen, indem man ihnen auf den Rücken springt. Kopieren Sie Bug auf Ihre Festplatte, und entschützen Sie die Dateien. Außerdem darf Ihre eingestellte Auflösung nicht höher als 640x480 sein.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Win95



Daytona

Wenige Automaten waren in den Spielhallen so umlagert wie Daytona. Sega veröffentlicht jetzt die 1:1-Konvertierung für den PC, was auch wieder zeigt, daß ein schneller Pentium durchaus mit den über 30.000 DM teuren Automaten mithalten kann. Zur Steuerung dürfen Sie wahlweise Gamepad, Joystick (der unter Win95 erkannt und kalibriert sein muß) oder Tastatur verwenden.

ReturnStart / Pause

AltMenü aufrufen



Cursor links / rechtsLenken

YBeschleunigen

XBremsen

Cursor hoch / runterGang schalten (nur bei Manual)

F5 - F8.....Kameraperspektiven

Alt-F4Spiel beenden

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 8 MB RAM, Win95

Deadly Tide

Hierbei handelt es sich um einen harten 3D-Action-Shooter. Gezielt wird ganz einfach mit der Maus.



Linke MaustastePrimärwaffe abfeuern

LeertasteTorpedo abfeuern

Rechte MaustasteRichtung wählen (Rotations-Modus)

[F3]Basis/Pause

[F4]Sound an/aus

[F1]Online-Hilfe

Hardware-Voraussetzungen: Pentium, 8 MB RAM, Maus, Win95

Destruction 2

Richtig deftig zur Sache geht es bei der neuen Action-RennSim von Psygnosis. Hier darf nach Lust und Laune gedrängelt, geschoben und gerammt werden.

Cursor links / rechtslinks / rechts lenken

ABeschleunigen

YBremsen / Rückwärts fahren

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 8 MB RAM, DOS oder Win95



Down in the Dumps

Down in the Dumps ist mit Sicherheit eins der abgefahrensten Spiele, seit es Adventures gibt. Gesteuert wird das Adventure intuitiv mit der Maus. Wenn Sie den Cursor an den Rand des Bildschirms bewegen, erscheint das Inventory und oben ein Menü, mit dem Sie die Einstellungen verändern, die Hilfefunktion aufrufen und das Spiel verlassen können.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95



Dragon Lore 2

Schon der erste Teil von Dragon Lore war technisch imposant. Cryo hat diese Stärke sogar noch weiter ausgefeilt, wie diese großzügige Zusammenstellung zahlreicher Zwischensequenzen beweist.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95



F-22 Lightning

Nova Logic sind bekannt für ihre hervorragenden 3D-Sims. Zur Abwechslung steigen Sie diesmal in den Hightech-Jet F-22. Eine genaue Tastaturbelegung finden Sie in der Datei

Readme.txt; sie kann auch im Spiel mit „K“ aufgerufen werden. In der Demo fliegen Sie nur eine friedliche Übungsmission, haben aber durchaus scharfe Waffen an Bord...

Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 16 MB RAM, Maus, DOS oder Win95



Fallen Haven

Hierbei handelt es sich um ein runden-basierendes Strategiespiel mit etlichen außergewöhnlichen Features. In der Demoversion können Sie sich schon einmal einen Überblick verschaffen. Fallen Haven enthält eine Online-Hilfe, die Ihnen das Spiel erklärt. Gesteuert wird alles mit der Maus.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win95



Fighter Duel

In dieser Flugsimulation treten Sie im klassischen Luftkampf in den amerikanischen oder japanischen Maschinen des 2. Weltkriegs an. Nachdem Sie die Demo installiert haben, können Sie Ihre Eingabegeräte auswählen. In der Demoversion dürfen Sie einen Einsatz bis zu 10 Minuten lang fliegen. Die Vollversion enthält außerdem einen Mehrspielermodus.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95



Have a N.I.C.E. Day



Auch Magic Bytes hat eine hervorragende Action-RennSim programmiert und räumt damit endgültig die Vorurteile gegenüber deutschen Softwareschmieden aus dem Weg. Am besten steuert sich Have a N.I.C.E. Day mit einem Joystick oder Thrustmaster-Lenkrad, das unter Win95 erkannt und kalibriert wurde.

Tastatur4-Button-JoystickAktion

AltKnopf 3Zusatzsystem wechseln

LeertasteKnopf 4Zusatzsystem aktivieren

Shift.....Knopf 1.....Gang hochschalten (aktiviert Nitrobooster, wenn Sie die Taste gedrückt halten)

Steuerung.....Knopf 2 ..Gang runterschalten

Cursor hochnach vorneBeschleunigen

Cursor runter.....nach hintenBremsen

Cursor links / rechts links / rechtslinks / rechts lenken

F1Perspektive ändern

F2Außenansicht an / aus

F5Umschalten Joystick / Tastatur

F6Automatik / Manuell

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 75, 8 MB RAM, Win95

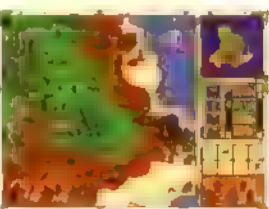
Helicops

Helicops ist der neue 3D-Action-Shooter von 7th Level. Im 3. Jahrtausend nimmt das organisierte Verbrechen so überhand, daß ein hochtechnisiertes Einsatzkommando der Polizei mit Kampfhelikoptern ausgestattet wird. Das Windows 95-Spiel kann schon jetzt durch rasante 3D-Grafik begeistern. Gesteuert wird Helicops am besten mit Joypad oder Joystick, der unter Win95 angemeldet und kalibriert sein muß. Sämtliche Tastaturkommandos können Sie dem Optionsmenü entnehmen, das Sie mit „Escape“ öffnen.
Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, Maus, Win95



Heroes of Might & Magic 2

New World Computing stellt den zweiten Teil seines gelungenen rundenbasierenden Strategiespiels vor. Sämtliche Aktionen werden einfach mit der Maus gesteuert. Mit einem Rechtsklick auf ein Gebäude oder eine Einheit erhalten Sie zusätzliche Informationen.
Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win95



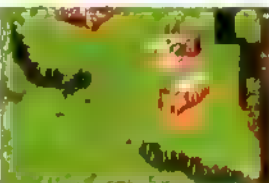
EnviroKids



Hierbei handelt es sich um die Vollversion des netten kleinen Adventures Enviro Kids von Art Department. Die Steuerung erfolgt wie gewohnt simpel mit der Maus. Das Spiel benötigt EMS-Speicher. Ändern Sie hierzu gegebenenfalls Ihren Eintrag in der Config.sys-Datei entsprechend. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte der Datei Readme.txt.
Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95

KKND

Selbst phantastische Spiele wie C&C 2 und WarCraft 2 waren noch nicht ganz perfekt, wie KKND beweist. Das Spiel von Electronic Arts kann mit einem ausgefeilten Interface und intelligenten Computergegnern überzeugen. Gesteuert wird wie immer mit der Maus. Über die rechte Taste wird gescrollt.
DVerteidigen
Steuerung und 1 - 9Einheiten gruppieren
1 - 9Gruppe anwählen
EscapeMenu
HomeKarte auf Basis zentrieren
Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95



Magic: The Gathering

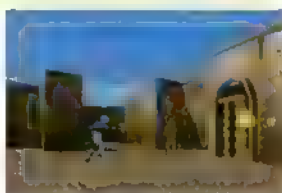
Hierbei handelt es sich um die Umsetzung des populären Kartenspiels Magic: The Gathering

von MicroProse. In der Demoversion können Sie schon gegen den Computer im Kartenspiel antreten. Die endgültige Version durfte noch im Frühjahr erscheinen. Die Demo enthält mehrere Anleitungstexte, die das Spiel erklären.
Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win95



Perfect Assassin

Grolier Interactive präsentiert Ihnen diesen ungewöhnlichen Genremix aus 3D-Action-Shooter und Adventure. Gesteuert wird Perfect Assassin mit der Maus. Mit der rechten Taste wechseln Sie zwischen dem passiven und dem aggressiven Modus. Je nach Modus gehen oder sprechen Sie oder machen von der Waffe Gebrauch. Über die Icons und Gegenstände können Sie auch kompliziertere Fragen stellen. Mit dem Schieberegler legen Sie die Aggressivität Ihrer Frage fest. Das Inventory wird über die linke graue Schaltfläche geöffnet. Die rechte graue Schaltfläche dient der Gedankenkontrolle, die in der Demo nicht aktiv ist. Bitte wählen Sie nicht „Minimale Installation“.
Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95



Realms of the Haunting



Dieses phantastische 3D-Action-Adventure bietet die hervorragenden Puzzles eines erstklassigen Adventures, kombiniert mit der Action eines 3D-Shooters. Gremlin hat wirklich ganze Arbeit geleistet. Gesteuert wird Realms of the Haunting größtenteils mit der Maus. Der Mauszeiger verwandelt sich je nach Objekt in eine Hand oder ein Auge, so daß Sie Gegenstände betrachten oder aufheben können. Über Monstern wird er rot, und mit einem Mausklick setzen Sie automatisch Ihre aktive Waffe ein.
Das Inventory ist in folgende Kategorien unterteilt:
TascheAllgemeines
PistoleWaffen
MagieZaubergegenstände
SchriftrolleBücher und Briefe
„I“Informationen
Die zwei Rechtecke darüber symbolisieren Ihre Hände. Mit einem Klick auf den Gegenstand und anschließend auf das Kastchen nehmen Sie die gewählte Ausrüstung in die Hand. Ähnlich verfahren Sie mit den fünf Waffenkästchen, die Sie später auch schnell über die Tasten 2-6 aktivieren können.
[F1]Waffenhand zeigen / verstecken
[F2]Text an / aus
[F3]Schwierigkeitsgrad hoch / niedrig
[F5]Mausknöpfe vertauschen
[F6]Videomodus auswählen
+/-Bildausschnitt vergrößern/verkleinern
1keine Waffe (Faustschlag)

HHilfe
[ESC]Spiel beenden
Punkt und KommaSide Step
CursortastenDrehen / Vorwärts / Rückwärts
Page-up/Page-downNach oben/unten schauen
SteuerungFeuer
ShiftlockRennen
C,VHelligkeit
OPixel-Größe verändern
Im Inventory:
IInventory zeigen / verbergen
CursortastenGegenstände auswählen
1 bis 5Inventory-Bereich auswählen
ReturnGegenstand in die Hand nehmen
LeertasteObjekt untersuchen
Realms of the Haunting können Sie außerdem mit folgenden Voraussetzungen starten:
/vVesa-Modus mit 640x480 Bildpunkten
/nqEscape ist deaktiviert
/qkein Sound
/bVerwischungseffekte an
Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95

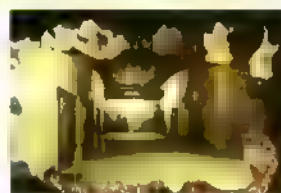
Rocket Jockey

Rocket Science haben ein wirklich innovatives und interessantes Action-Spiel programmiert. Wie man sich vorstellen kann, ist die Steuerung einer Rakete nicht ganz einfach. Vor allem, wenn einige Gegner versuchen, Sie herunterzureißen. Enge Kurven können nur mit Hilfe eines Ankerkabels geflogen werden, das sich an Pfosten oder anderen Rocket Jockeys befestigen läßt. So lassen sich auch die Gegner aus dem Sattel werfen. Im Spiel rufen Sie mit F1 die Online-Hilfe auf.
IBeschleunigen
CursortastenLenken
JKabel links werfen
KKabel kappen
LKabel rechts werfen
Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95



Shine

Am ehesten läßt sich Shine noch in das Adventure-Genre einordnen. Mit SVGA-Grafik und harter Musik von „Schweißßer“ wird eine besondere Atmosphäre aufgebaut. Gesteuert wird Shine mit der Maus.
Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win3.X oder Win95



Sonic CD

Hierbei handelt es sich um die Konvertierung des beliebten Jump'n'Runs der Sega-Konsolen. Sonic läßt sich sowohl mit der Tastatur als auch einem Joypad oder Joystick (falls unter Win95 konfiguriert) steuern.
Hardware-Voraussetzungen: Pentium, 8 MB RAM, Win95



Terminator Skynet



Bethesda zeigt wieder, daß 3D-Action-Shooter durchaus auch Puzzles enthalten können und nicht nur hirnlöse Ballerei sein müssen. In dieser Demo können Sie neben der Einspielermission auch ein Deathmatch gegeneinander austragen. Mit der Maus drehen Sie sich und sehen nach oben und unten.

Linker MausknopfPrimar-Waffe
Rechter MausknopfSekundär-Waffe
AVorwärts
YRückwärts
XSidestep rechts
linkes ShiftSidestep links
AltRennen
SSpringen
CDucken
TabAutomap
EscapeMenu
F6Fullscreen
F7 - F8Gamma correction
F9Perspektiven
1 - 7Primär-Waffe wählen
F1 - F5Sekundär-Waffe wählen

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95

Toonstruck



Virgin veröffentlicht mit Toonstruck sicherlich eines der originellsten Adventures am PC. Ein Comic-Writer, gespielt von C. Lloyd, wird in seine eigenen Geschichten gezogen. In der Toonwelt erlebt er zahlreiche witzige Abenteuer. Wie fast alle Adventures wird auch Toonstruck nur mit der Maus gesteuert. Je nach Möglichkeiten verwandelt sich der Mauszeiger. Eine besondere Rolle spielt der kleine Flux (der lilafarbene Toon). Flux können Sie ähnlich wie einen Gegenstand auf bestimmte Gegenstände benutzen.

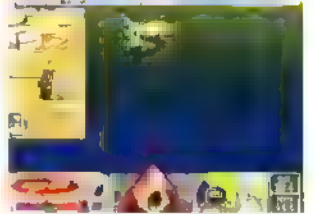
F1Optionsmenü
F5Speichern
F6Laden
Escape oder SpacebarDialog überspringen
Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95

Trophy Bass

Mit der Angelsimulation von Sierra können Sie auch ohne Angelschein dem beliebten Sport nachgehen.

Wählen Sie dazu ein Gewässer aus und besorgen Sie sich die passenden Koder. Am See klicken Sie auf das Symbol mit der roten Tube und legen den Zielpunkt fest. Ein Klick auf „CAST“ wirft die Leine aus. Mit etwas Glück haben Sie bald einen dicken Brocken am Haken.

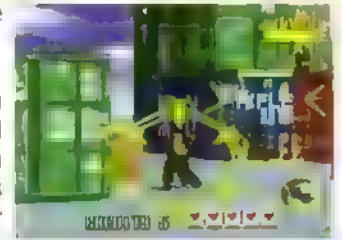
Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win 3.X oder Win95



Virtua Squad

Eine weitere Automaten-Konvertierung von Sega. In Virtua Squad schlüpfen Sie in die Rolle eines Polizisten, der einer Spezial-

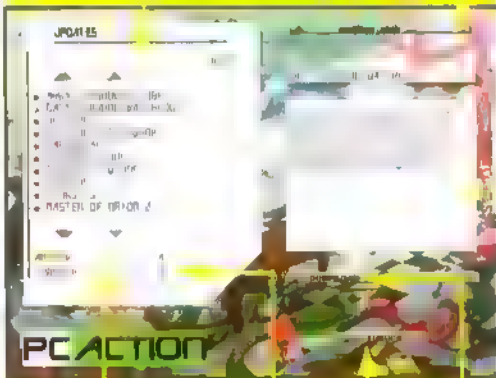
einheit angehört. Jede Menge Kriminelle stellen sich ihm in den Weg, und er muß von der Waffe Gebrauch machen. Gesteuert wird der kurzweilige 3D-Action-Shooter am besten mit der Maus. Hardware-Voraussetzungen: Pentium, 8 MB RAM, Maus, Win95



UPDATES

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Update oder Patch aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Updates/Patches nach Stichworten



Hier können Sie auf Updates in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Zurück in das FILE ACTION-Menu

Kopiert/Installiert das aktuelle Update

AH64D Longbow V1.08

Das neueste Update zu AH64D Longbow von Origin. Damit dürften die letzten Mängel beseitigt sein.

Battleground Waterloo V1.06

In V1.05 blieben anscheinend immer noch Bugs unberücksichtigt. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte der Readme-Datei.

Bleifuß 2 V1.11

Falls Sie keine Netzwerkinstallation gewählt haben, verwenden Sie bitte diesen Patch.

Bleifuß 2 V1.11 Netzwerk

Sollten Sie Bleifuß 2 als Netzwerkversion installiert haben, verwenden Sie bitte dieses Update.

Daggerfall V1.91

Mit diesem Patch können Sie Ihr amerikanisches Daggerfall auf den letzten Stand bringen. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte der Datei Patched.txt.

Descent 2 V1.2 DOS

Durch diesen Patch werden kleinere Bugs beseitigt und neue Features integriert.

Descent 2 Win95 Upgrade

Mit diesem Upgrade wird Ihr Descent 2 zu einem Win95-Programm. DirectX 2.0 ist natürlich Voraussetzung.

Destiny V1.139

Einige Bugs werden durch diesen Patch entfernt. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte der Readme-Datei.

Links LS V1.3

Dieses Update entfernt einige Bugs aus der europäischen Version von Links LS.

Master of Orion 2 V1.2

Etliche Bugs werden durch diesen Patch aus der amerikanischen Version entfernt.

NHL '97 V1.1 DOS

Die bekannten kleineren Bugs werden durch diesen Patch ausgemerzt. Nur für die DOS-Version.

NHL '97 V1.1 Win95

Den gleichen Patch gibt es natürlich auch für die Win95-Version.

Silent Hunter V1.11

Das neueste und vermutlich letzte Update zu Silent Hunter von SSI.

Star General V1.01 DOS

Kleinere Bugs der Originalversion lassen sich durch diesen Patch beseitigen. Nur für die DOS-Version.

Star General V1.01 Win95

Auch hier gibt es selbstverständlich einen Patch für die Win95-Version.

Terminator Skynet V1.01

Mit diesem Patch werden kleinere Bugs entfernt und neue Features integriert.

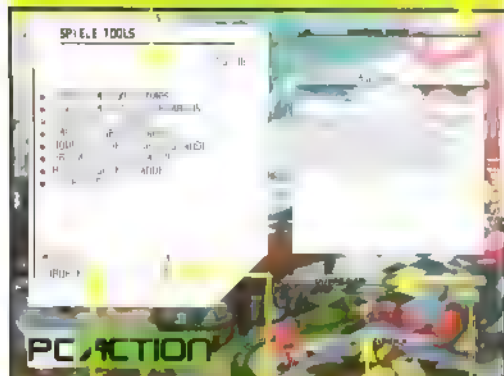
Tomb Raider 3DFX-Update

Verwenden Sie diesen Patch nur, falls Sie stolzer Besitzer eines 3DFX-Boards sind. Damit wird Ihr Tomb Raider optimiert und ein Bug beseitigt.

TOOLS

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten



Hiermit gelangen Sie in das umfangreiche Toolarchiv.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/Installiert das aktuelle Tool

Civilization 2: Maps

Kopieren Sie wie immer die Karten in Ihr Civilization 2-Verzeichnis und starten Sie das Programm von MicroProse. Nun können Sie die Karten laden.

Civilization 2: Szenarien

Einige zusätzliche Szenarien zu Civilization 2 bringen neuen Spaß in das hervorragende Spiel von MicroProse.

Creatures: Baby-Norns

Leider ist es nicht möglich, Ihnen neue Eier auf CD zu liefern. Anstelle der Eier können wir Sie aber mit frischgeschlüpf-

ten Babys versorgen. Schließlich sollten Sie um jeden Preis verhindern, daß sich Ihre Creature-Familie in Isolation zu einseitig entwickelt.

DSA 3 - Schatten über Riva: Spielstände

Mit diesen Spielständen können Sie sich notfalls weiterhelfen, falls Sie an einer Stelle festhängen. Außerdem dürften Sie von der gut entwickelten Party profitieren.

Down in the Dumps: Spielstände

Nachträglich zur Komplettlösung einige Spielstände zu Down in the Dumps, damit Ihnen auch nicht die kleinste Sequenz dieses Spitzen-Adventures entgeht.

Privateer 2: Money-Cheat

Falls Sie eine Abneigung gegen langwierige Handelsaufträge und billige Ausrüstung haben, mit dem Money-Cheat können Sie Ihr Guthaben bei Privateer 2 nach Belieben verändern. Kopieren Sie das Programm in Ihr Privateer 2-Unterverzeichnis und starten Sie es.

Risiko: Spielstände

Diese Spielstände sollten Ihnen, falls nötig, in Risiko weiterhelfen.

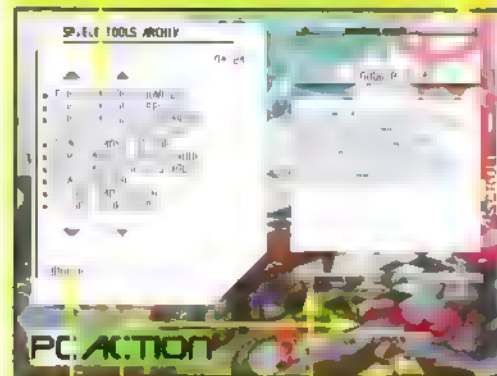
Z: neue Level

Hierbei handelt es sich nicht um herkömmliche Szenarien, sondern Spielstände, in denen die Missionsvoraussetzungen abgeändert wurden. Kopieren Sie die Spielstände in Ihr Z-Unterverzeichnis und laden Sie anschließend.

ARCHIV

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten



Zurück in das TOOLS-Menü

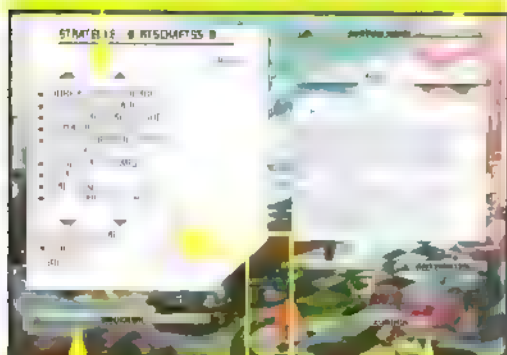
Kopiert/Installiert das aktuelle Tool

Ein Untermenü des Toolbereichs ist das Archiv. Dies ist eine Sammlung von Editoren, Cheatprogrammen, Szenarien, Savegames, Zusatzfahrzeugen und vielem mehr. Interessante Zusatzprogramme zu Spielen, die nicht speziell im Heft erwähnt werden, aufgrund ihrer Verbreitung aber dennoch für viele Spieler interessant sein dürften, finden Sie hier. Auch die Dateien aus den Toolbereichen vorangegangener Ausgaben finden hier ihren Platz.

MESSAGE ACTION

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie eine Nachricht aus.

Findet Nachrichten nach Stichwörtern



Ausdrucken der aktuellen Nachricht

Hiermit antworten Sie auf die aktuelle Nachricht

Hiermit erstellen Sie ein neues Thema im Forum

Zurück in das Hauptmenü

Streichungen aus Platznot platziert werden. Solange ein Beitrag thematisch in das jeweilige Forum paßt und keinerlei rechtliche oder moralische Grundsätze verletzt werden, gelangen die Beiträge schnellstmöglich auf die nächste PC-ACTION-CD-ROM.

Die Teilnahme ist ganz einfach: Wenn Sie zu einem Forum etwas beizutragen haben, wählen Sie den Menüpunkt Neue Nachricht an, geben der Nachricht einen Titel, wählen den Adressaten (ALLE oder ein bestimmter Forumteilnehmer) und schreiben den Text. Anschließend wird die fertige Nachricht auf Laufwerk A gesichert. „Attachments“, also an Nachrichten angehängte Dateien, sind zur Zeit leider noch nicht möglich. Schicken Sie die Diskette an:

Leser-Spieletips

Haben Sie einen nützlichen Cheat gefunden? Sind Sie einer ganz neuen PacMan-Strategie auf der Spur und benötigen Beistand? Für Spieletips und alles, was dazu gehört, ist das Leser-Spieletip-Forum gedacht.

Kleinanzeigen

Wenn Sie Ihren Computer verkaufen wollen oder eine neue Stehlampe suchen, sind Sie hier richtig. Leider sind die Kleinanzeigen nicht kostenlos: Einen Unkostenbeitrag von jeweils 5,00 DM müssen wir erheben. Legen Sie den Betrag bitte in bar oder per Scheck bei.

Kontakte

Hier können Sie auf Partnersuche gehen - ernsthaft, versteht sich. Obwohl viele

Die Nachrichtenforen sind eine Plattform für die Leser. Anders als in Leserbriefseiten können hier Meinungen, Hilfesuche und -angebote ohne aufwendiges Layout oder

Computec Verlag GmbH
Redaktion Message Action
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Spiele mittlerweile über einen Mehrspielermodus verfügen, liegt der Packung immer noch kein Mitspieler bei – hier finden Sie einen.

Diskussionsforen

Die neuen Diskussionsforen sind jetzt in die sechs grundlegenden Genres unterteilt. Wenn Sie eine Nachricht zu einem neuen Produkt veröffentlichen wollen, begeben Sie sich bitte gleich ins zutreffende Genre. Nach wie vor hat man die Möglichkeit, auf bestehende Nachrichten zu antworten oder eine neue Nachricht zu initiieren. Die alten Foren liegen in dieser Ausgabe zwar noch vor, aber es können keine Nachrichten mehr geschrieben werden. Folgende Genres werden von den neuen Foren erfaßt:

Action ■ Strategie und WiSim ■ Adventure und Interaktiver Film ■ Rollenspiele ■ Simulationen ■ Sport

Leser fragen

Wenn Sie Rat bei Hard- oder Softwareproblemen benötigen, Fragen an andere Leser oder die PC Action-Redaktion oder irgendetwas anderes auf dem Herzen haben, so ist dieses das geeignete Forum für Sie.

An die Redaktion

Anstelle der gewöhnlichen Leserbriefe können Sie sich jetzt direkt an die PC Action-Redaktion wenden. Schreiben Sie an einen bestimmten freien oder leitenden Redakteur. Alle allgemeinen oder speziellen Themen werden hier in Zukunft besprochen. Ihre Leserbriefe und die Antwort des angesprochenen Redakteurs finden Sie dann in der nächstmöglichen Ausgabe wieder.

Tips und Tricks-Datenbank

Das einzige Forum, das Ihnen nicht die Möglichkeit gibt, sich selbst zu äußern, ist die Tips&Tricks-Datenbank. Hier finden Sie Komplettlösungen, Cheats und vieles mehr, was sich an Wissen rund um Spiele angesammelt hat. Die ständig aktualisierten Texte lassen sich natürlich auch ausdrucken.

Privates Postfach

Sollte Ihnen jemand durch Angabe Ihres Login-Namens als Adressat eine private Post geschrieben haben, erhalten Sie sie hier. VORSICHT: Wer sich unter Ihrem Namen einloggt, kann auch Ihre private Post lesen!

SPECIAL ACTION

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.



SOFTWARE UNSERER LESER

Zahlreiche PC-Besitzer programmieren hin und wieder mit der mitgelieferten Programmiersprache Basic oder mit professionelleren Produkten. Daß für unterhaltsame Programme nicht unbedingt ein großes Softwarehaus Pate stehen muß, beweist uns die Lesereinsendung Sokowahn Pro. Wir freuen uns über jede qualitativ halbwegs akzeptable Software. Wenn auch Sie der Meinung sind, daß die Idee und/oder die Aufmachung Ihrer selbstgeschriebenen Software es wert ist, auf der PC Action-CD-ROM veröffentlicht zu werden, schicken Sie die Diskette/DAT/QIC/CD an:

CompuTec Verlag GmbH
Redaktion PC Action Software
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Bitte beachten Sie, daß es der Shareware-Idee absolut nicht entspricht, wenn dem potentiellen Kunden ein fast funktionsuntaugliches Produkt gegeben wird, das er erst durch Zahlung eines Geldbetrages upgraden und auf seine Tauglichkeit prüfen kann. Solche Crippleware wird nicht veröffentlicht!

C&C 2: Spielstände

Einige allgemeine Tips und Spielstände zu den russischen Missionen hat M. Maedje für Sie erstellt.

C&C 2: Multiplayer-Karten

Vier neue Multiplayer-Karten hat D. Kolacki für Sie entworfen. Damit können Sie auch Ihre Internet-Gegner überraschen.

Civilization 2: BRD-Modifikation

Durch diese Modifikation von D. Weber werden die internationalen Völker durch die deutschen Länder und Städte ersetzt.

Civilization 2: Szenario

Ebenfalls von D. Weber kommt dieses Szenario. Viel Spaß damit.

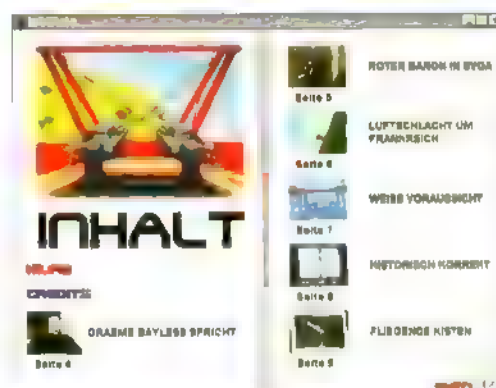
Robinson's Requiem: Lösung

D. Hildebrandt hat Ihnen eine Komplettlösung zu Robinson's Requiem zusammengestellt.

Wurml

C. Strecha hat mit einigen Freunden den Wurminator programmiert. Dem netten Action-Spiel liegt eine Readme-Datei bei.

Cyber Talk



Anstelle des Interaktiven Interviews bieten wir Ihnen ab dieser Ausgabe den Cybertalk an. In vielen Videos und einem kurzen Kommentar des Programmierers stellen wir Ihnen diesmal Red Baron 2 vor.



Hardware-Voraussetzung: 486DX2/66, 4 MB RAM, Win 3.x oder Win 95, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM

HEX-EDITOR WORKSHOP

Den Hersteller Breakpoint Software erreichen Sie unter
CompuServe: 75554,377
America Online: BreakPoint
Microsoft Network: BreakPoint_Software
Die Möglichkeiten von HexWorkshop sind vielfältig, die Anwendung jedoch ganz einfach.

PC ACTION

Die Rennspiel-Orgie geht weiter! Mit Magic Bytes versucht sich jetzt ein deutscher Entwickler am grafikfressenden Highspeed-Zirkus. Was dabei herausgekommen ist, kann sich sehen lassen! Voilà - wir dürfen Ihnen das bisher schnellste Racing-Vergnügen mit SVGA-Engine präsentieren!



Have A N.I.C.E. Day • Rennspiel

GIB GUMMI

Daß Fahren nicht immer gleich Freude bedeuten muß, wissen Sie spätestens, nachdem Sie sich am Montagmorgen durch den obligatorischen Berufsverkehrsstau gequält haben. Den angesammelten Aggressionen sollten Sie dann bei HAND freien Lauf lassen. Hier dürfen Sie sich ohne Rücksicht auf Verluste durch den Verkehr schlachten, andere Fahrzeuge unbarmherzig in die Luft sprengen und mit Tempo 300 durch enge Schikanen fegen. Einzig und allein ein Motto hat Gültigkeit: Nur der Schnellste kann gewinnen! Acht - via Netzwerk wahlweise menschliche - Konkurrenten haben allerdings das gleiche Ziel, was die Sache schon etwas erschwert. Ebenfalls unangenehm ist, daß diese sich auch keineswegs scheuen, von netten Utensilien wie Reifenschneidern, Nägelstreuern oder EMP-Raketen

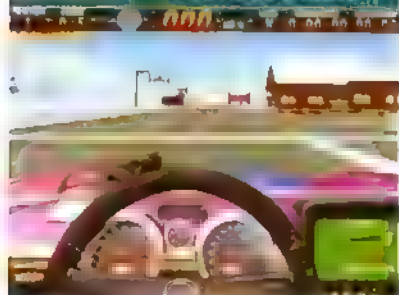
i

DIE STRECKEN

Magic Bytes legt Ihnen jeden Kurs gleich in vierfacher Ausfertigung vor.

Innerhalb eines Kurses variiert die B-Variante etwas im Verlauf - beide Pisten stehen dann noch als Nachtdurchfahrt bereit.

Der Arctic-Kurs



Langsam wird's haarig! Lassen Sie sich nicht von der Eislandschaft täuschen, bereits kurz nach dem Start wartet die erste Schikane.

Der China-Kurs



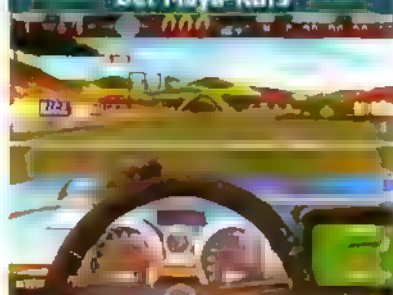
Willkommen im Reich der Mitte und auf dem anspruchsvollsten Kurs. Enge Biegungen, Schanzen und Loopings - Schwerstarbeit!

Der Cheops-Kurs



Die ägyptische Piste ist gleichzeitig die leichteste. Die lange Start-Ziel-Gerade eignet sich sogar zum längerfristigen Einsatz des Turbos.

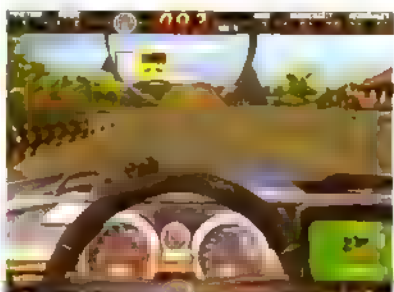
Der Maya-Kurs



Hier geht es schon etwas härter zur Sache, auch wenn die Zielgerade noch lang ausgefallen ist und sich zum Überholen eignet.



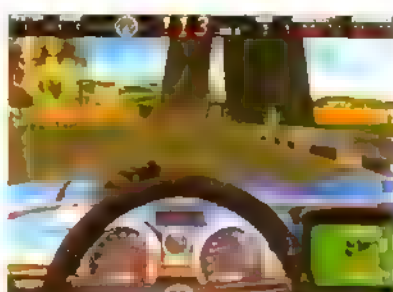
Das Tempo 100-Warnschild sollten Sie ernstnehmen. Fahren Sie gelb gekennzeichnete Kurven immer möglichst weit außen an.



Ahnen Sie, was passiert, wenn hier einer Ihrer Konkurrenten den Looping mit zu geringer Geschwindigkeit anfährt?



In der Tunneldurchfahrt erwartet Sie lediglich ein leichter Rechtsknick, der mit Vollgas genommen werden kann.



Der erste Looping läßt nicht lange auf sich warten. Möglichst mit Höchstgeschwindigkeit hineinstechen und nicht lenken!

DIE FAHRZEUGE

Jeder HAND-Bolide weist ein eigenes Fahrverhalten auf und kann von Ihnen mit einem der zahlreichen Layouts ausgewählt werden. Hier die wichtigsten Daten:



Das Chevrolet Impala Coupé ist mit seinen rund 300 PS und 220 km/h Spitze das ideale Einstiegsfahrzeug für HAND-Neulinge

Der Ford Mustang Mach1

aus dem Jahr 1972 bringt es immerhin schon auf 390 PS und eine Spitzengeschwindigkeit von 250 km/h.



Die Hellcat basiert auf einem Chevy-Motor mit zusätzlicher Hughes-Turbine, die zusammen 2.900 PS leisten und das Geschoß auf bis zu 476 km/h beschleunigen.



Gebrauch zu machen, um Ihr Fahrzeug möglichst fachgerecht der Schrottpresse auszuliefern. Egal! Belegen Sie Ihren Gasfuß mit Bleiplatten und stellen Sie sich der Herausforderung. In drei verschiedenen Ligen gehen Sie entweder mit einem umgebauten Chevy, Mustang oder einer turbinengetriebenen Hellcat zu Werke.

was Wechselgeld. Im Karriere-Modus können Sie sich dieses auf drei Arten verdienen: Bei einem Einzelrennen bringt eine Platzierung unter den ersten Drei Geld in die Kasse, ein erfolgreiches Abschneiden in der Meisterschaft macht Sie dagegen fast zum Krösus. Wollen Sie nicht so lange warten, dann wetten Sie doch Ihr gesamtes Vermögen bei einem Duell Mann gegen Mann. Aber Vorsicht: Verlieren Sie hier oder können Sie sich keine Reparaturen mehr leisten, ist das Rennen für Sie gelaufen.

Geldnöte

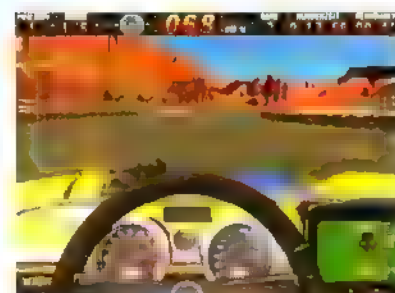
Wenn Sie Ihren Boliden „verkehrs-tauglich“ aufrüsten möchten, benötigen Sie zunächst einmal et-



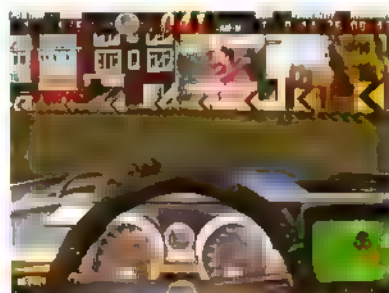
Wüste = viel Platz? Stimmt, aber dafür ist diese Strecke eine der kurvenreichsten im ganzen Spiel. Nichts für Anfänger!



Stadtdurchfahrten sind immer kurvenreich; hier macht auch die amerikanische Metropole keine Ausnahme. Schwierig für Hellcats!



Dummerweise haben die Programmierer hier oftmals vergessen, Kurven zu markieren, oder war das wohl Absicht?



Die Werbetafeln können Sie sehr gut als Fixpunkte nutzen. Lenken Sie etwa 10 Meter vor dem Schild scharf links in die Biegung ein!

BESTSELLER			
Akte Pandora	DV	75,90	
Baphomet's Fluch	DV	74,90	
Bierfuß 2	DV	62,50	
Bundesliga Manager 97	DV	68,90	
C & C Alarmstufe Rot	DV	88,90	
Creatures	DV	65,90	
Daggerfall	DV	74,90	
Diablo	DA	73,90	
Die Siedler 2 Szenario	DV	29,90	
Discworld 2	DV	81,90	
DSA 3 Schatten ü Riva	DV	39,90	
FIFA 97	DV	71,90	
Formel 1	DV	76,90	
Grand Prix 2	DV	82,90	
Have a Nice Day	DV	62,90	
Holiday Island	DV	65,90	
Hugo 4	DV	62,90	
Larry 7	DV	76,90	
Master of Orion 2	engl	65,90	
Nascar Racing 2	DA	74,90	
NBA Live 97	DV	71,90	
NHL 97	DV	71,90	
Privateer 2 Darkening	DV	78,90	
Schleichfahrt	DV	88,90	
Sherlock Holmes	DV	72,90	
Syndicate Wars	DV	72,90	
Tomb Raider	DV	72,90	
Warcraft 2 Exclusiv Ed.	DV	77,90	
Wing Commander 4	DV	58,90	

T-Online OKAY#			
Hardware			
Thrustmaster 12. Generation	210,-		
Thrustmaster 12. Generation	155,-		
Subeunder 3D pro + Hellwender	119,-		
Subeunder Gamepad	73,-		
Yamaha D6 50 RB	199,-		
Mifa Ium	35,-		
Gravim Gamepad PRO	58,-		
Soundblaster 16 PCI 64 pnp	329,-		

Kein Drucklegung noch nicht lieferbar. Kein Leihgeschäft, Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung. Vorauskassa oder Kartenzahlung DM 6,50 + Nachnahme DM 9,90 (+ DM 3, Zuzug) * Ausland Vorauskassa DM 18,00

500 neue Level für C&C 1, 25 F1 Grand Prix 2, 20 Civ 2 u v a. auf einer CD		nur 24,95
--	--	-----------

Ace Ventura	DV	76,99
Allens Incident	DV	62,90
American Dream	DV	39,90
Apache Longbow	DV	59,95
BUG!	DV	59,98
Bernhard Langer Golf	DV	79,90
Bundesliga Manager 97	DV	74,50
Command & Conquer 2	DV	89,90
C&C Level Editor 2	DA	29,90
Cyber Gladiatoren -Win95	DV	79,90
Diablo -Win95	DV	79,90
Dungeon Keeper	DV	84,90
EF 2000 - Spezial -	DV	89,70
FIFA - Soccer '97	DV	79,99
Flottenmanöver	DV	77,96
Gold Games 40 Spiele-CD		48,98

Hollyday Island	DV	79,90
Hunter Hundet	DV	85,10
Indy Car 2	DV	34,95
Jagged Alliance 2	DV	79,98
Mad TV 2	DV	79,98
Mechwarrior II Mercenaries	DV	84,99
Megapack 5 oder 6	DV	88,55
Monster Truck Madness	DV	79,98

!!! Neue Missionen für C&C 2 !!!		und anderes erhaltlich ab Jan 97 (Vorbestellung empfohlen!)	39,-
----------------------------------	--	---	------

Nascar Racing 2	DA	85,10
NHL 97	DV	79,98
Puppen, Perlen, Pistolen	DA	75,90
Risiko Win95	DV	74,75
Sim Weihnachtspaket 96	DV	79,98
Sonic CD	DV	59,99
Strike Base	DV	64,40
Super EF 2000 Win 95	DV	89,90
Thunderhawk II	DV	79,90
Tunnel B1	DV	89,70
Zork Nemesis	DV	85,99

und vieles mehr auf Anfrage !!!
DV - deutsche Version DA - deutsche Anleitung EV - englische Version
* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar (Vorbestellung empfohlen!)

NEU! T-Online : Bergholz #
08:00 - 18:00 Uhr oder AB
TEL: 030 - 5115550
oder
FAX: 030 - 5413842
Abholung nach telefonischer Absprache möglich!
oder schriftlich an:
BERGHOLZ
Lemkestraße 95
12623 Berlin
Bei Bestellung liegt automatisch eine Liste unseres Komplettangebotes bei
Bei einem Bestellwert ab 170,- DM liefern wir portofrei!
Die Lieferung erfolgt nur per Post-Nachnahme zzgl 9,90 DM (zzgl 3,- NH) oder Vorkasse zzgl 6,90 DM
ns Ausland nur Vorkasse (zzgl 20,-DM). Als Vorkasse nur Eurocheck
Bei Annahmeverweigerung für bestellte Ware berechnen wir 20,-DM Kostenpauschale!
Es gelten unsere AGB. Irrtum und Preisänderung vorbehalten



Wenn ein Gegner vor die Flinte hüpft, hat man keinen Blick mehr für die hübsch beleuchteten Fenster Chicagos (oben). Bei Mißgeschicken wird mit hämischen Kommentaren nicht gespart.

Power-Engine

Für das HAND-Spektakel hält Magic Bytes gleich sechs verschiedene Pisten für Sie bereit, allesamt mit unterschiedlichen Anforderungen. Gimmicks wie Loopings, Sprungschancen, Schikanen oder schlecht einsehbare Tunnel sorgen

auch bei Mini-Schumis für entsprechende Motivation. Das Kursdesign ist dabei selten unfair. Farbige Kurvenmarkierungen geben einen Hinweis auf die optimale Geschwindigkeit, und auch Warnschilder haben durchaus ihre Berechtigung. Wenn Sie glauben, für das rasante Geschehen erst eine Power-Maschine erwerben zu müs-

sen, haben Sie sich getäuscht. HAND rast selbst auf einem Pentium 100 unter SVGA fast haarsträubend schnell über Ihren Monitor. Wenn Sie mit einer Hellcat auf gerader Strecke die Turbine einschalten, wird der Glaube an die Existenz von „Magic Bytes“ Wirklichkeit. Die Autos lassen sich besonders mit einem Lenkrad gefühlvoll über die oft verwinkelten Kurse steuern. Powerslides der Marke Sega Rally dürfen Sie aber nicht erwarten. Wenn Ihr Bolide einmal ausbricht, dann sitzen Sie schon vor der nächsten Leitplanke, was nicht wenig Schadenspunkte kostet und natürlich möglichst vermieden werden sollte. In engen Kehren schieben die HAND-Boliden vehement über die Vorderräder, hier ist also Fingerspitzengefühl gefragt.

Durchweg rund

Keine Frage, Magic Bytes Überflieger ist der Überraschungs-Hit im Rennspiel-Genre. Ein solch herausforderndes Gameplay, kombiniert mit superflotter Grafik-Performance und sehr gut eingepaßtem Metall-Sound, findet man selten innerhalb eines einzigen Spiels. Wenn nur ein Hauch von Benzin durch Ihre Venen rumpelt, sollten

Sie hier schleunigst den Zündschlüssel umdrehen.

Christian Bigge



VERGLEICH
Kaum zu glauben, aber HAND kommt in vielerlei Hinsicht an die Referenz Sega Rally heran.

Die SVGA-Grafik ist nicht ganz so detailliert, dafür aber schneller. Die Fahrzeuge schleudern nicht, dafür gibt es den motivierenden Liga-Modus und einen Boliden mehr. Bei Bleifuß 2 wurde der Schwierigkeitsgrad etwas übertrieben, Death Rally ist ebenfalls eine Zerstörungssorgie auf vier Rädern, aber weniger anspruchsvoll. Mit Power F1 können Sie sich auf einen Formel 1-Schleuderkurs wagen. Der große Verlierer des Genres heißt Destruction Derby 2, bei dem die fehlende Wagenkontrolle den Ausschlag für die nur knapp überdurchschnittliche Wertung gab. Fazit: Rennspieler haben die Qual der Wahl zwischen zahlreichen guten Spielen!

Have A N.I.C.E. Day	85%
Sega Rally	85%
The Need For Speed S.E.	83%
Bleifuß 2	84%
Death Rally	72%
Power F1	71%
Destruction Derby 2	68%

KLEINE TUNING-KUNDE

Haben Sie sich ein finanzielles Polster erfahren, dürfen Sie sich aus dem umfangreichen Fundus an Tuning-Teilen göttlich tun. Hier die wichtigsten:

Der Nagelstreuer zerfetzt im günstigsten Fall die Reifen eines Gegners, der damit zum Boxenstopp gezwungen wird.

Das Maschinengewehr ist die Standardwaffe eines jeden Kamikaze-Piloten. Pro Rennen haben Sie bis zu 200 Schuß an Bord.

Einmal scharf gemacht, heften sich die Minen an den Kühler Ihres Hinterrades. Jetzt brauchen Sie nur noch zu zünden...

Raketen sind sündhaft teuer und nur wenig effektiv, da Sie drei Treffer benötigen, um ein anderes Fahrzeug gänzlich zu zerstören.

Sind Sie dicht genug an einem Konkurrenten dran, lohnt sich der Einsatz des Reifenmessers, um unvorhergesehene Boxenstopps zu provozieren.

Hehehe! Eine EMP Rakete legt die gesamte Elektronik eines getroffenen Boliden für 15 bis 20 Sekunden lahm. Das sollte reichen!

Der Bodensauger stabilisiert Ihr Fahrzeug für rund fünf Sekunden so weit, daß Sie ohne Tempoverlust durch Kurven heizen können.

Nützliche Sache, so eine Leitplankenführung. Hiermit können Sie Kurven ohne Geschwindigkeitsverlust durchfahren, jedenfalls meistens!

KOMMENTAR

» Hut ab, Magic Bytes! Die schnellste SVGA-Engine eines Rennspiels kommt ausgerechnet aus deutschen Landen. Wer hätte das gedacht! Auch sonst hat man fast alles richtig gemacht. Durch die drei unterschiedlich schwierigen Ligen ist für reichlich Motivation gesorgt, die sechs verschiedenen Strecken liegen in jeweils vier Variationen vor und bieten auch Profis massig Herausforderungen. Nicht zuletzt sorgen der speicherbare Karrieremodus und die vielfältigen Tuning-Möglichkeiten immer wieder dafür, daß man doch noch einmal ein schnelles Rennen riskieren möchte. Wem das immer noch nicht reicht, der sollte mal ein Netzwerk-Spielchen ausprobieren. Software dieser Güteklasse hat man als Tester gern. Bitte mehr davon! «

Mindestens: 486DX4/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win9

Empfohlen: Pentium 120, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: deutsch

Handbuch: deutsch

Technik: SVGA, SB, CD-Audio

Sprache: deutsch

CD/HD: 350 MB / 50 MB

Hersteller: Magic Bytes

Preis: ca. DM 100,-

Grafik: 86% Sound: 80% Genre: Rennspiel

85%

» Highspeed-Erlebnis mit motivierendem Gameplay! «

Vergißt Captain Kirk!

Jetzt kommt



Die Abenteuer von Raumschiff Enterprise entlocken Dir nur ein müdes Grinsen?

Dann haben wir genau das Richtige für Dich: Star General – die Eroberung des Universums. Deine Sternenflotte erwartet Dich schon – aber auch sechs trickreiche Gegner. Wie bei den Vorläufern der General-Spielserie kommt es nicht nur auf den Griff zum «fire button» an, sondern auch auf Dein Köpfchen. Also setz auf die richtige Taktik, hier kann Dir auch Mr. Spock nicht helfen.



Erhältlich für WIN 95 und DOS.

© 1995 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten



MINDSCAPE®

Flying Corps • Flugsimulation

TOLLKÜHN

PC ACTION Der Erste Weltkrieg ist in vielerlei Hinsicht ein trauriges Kapitel, insbesondere der europäischen Geschichte. Neben grausamen Gas-Granaten und mörderischen Seeschlachten erhob sich der Mensch erstmals mit ernstzunehmenden Flugmaschinen, um sich auch den Luftraum untertan zu machen.

Daß das Soldatenleben kurz nach der Jahrhundertwende bei weitem nicht so romantisch war, wie es oft geschildert wird, liegt auf der Hand. Was die

tollkühnen Piloten der ersten Luftkriegsstunden in ihren fliegenden Kisten leisteten, ist heute allerdings kaum mehr nachvollziehbar und in etwa mit der Vorstellung zu

vergleichen, man würde heute mit einem Fahrrad fliegen. Kaum Navigationshilfen, keinen Bordfunk, ein Fluggerät aus Holz und Tuch, keinen Schleudersitz oder gar Fallschirm. Ein richtiger Treffer bedeutete den sicheren Tod. Doch schließlich sind die historischen Hintergründe bei PC-Spielen meist nur Mittel zum Zweck. So auch bei Flying Corps, das in erster Linie durch seine hervorragenden technischen Eigenschaften besticht und den Spaß am Fliegen in noch realistischere Dimensionen treibt.

Action, Taktik und Strategie

Alle Standard-Optionen einer Flugsimulation sind natürlich vorhanden. Schnellentschlossene oder Dawn Patrol-Spieler können sich sofort mittels Quickstart-Missionen, die aber auch einige Übungsflugstunden beinhalten, ins Geschehen stürzen. Das Flugmodell kann den eigenen Fähigkeiten entsprechend der Realität an-

gepaßt werden, Joysticks mit Ruder- und Gashebel-Kontrolle werden unterstützt, und Grafikdetails oder Auflösung können vielschichtig verändert werden – von 320 x 200 bis 1600 x 1200 Bildpunkten reicht hier die Auswahl. Feine, auf die Ereignisse in den Kampagnen abgestimmte Zwischensequenzen stimmen gut in die Atmosphäre ein. Der Netzwerkmodus, der für Dawn Patrol noch nachgeliefert wurde, ist bei Flying Corps schon eingebaut. Damit kann man per Modem oder mit insgesamt zwölf Spielern im Netzwerk heiße Dogfights austragen, was bei der angenehmen Steuerung viel Spaß verspricht. Jedoch sollte man sich langsam an den Realismus der Flugmodelle herantasten, denn bisweilen reagieren die Maschinen recht eigenwillig und sind Jet-verwöhnten Piloten-Manövern nicht gewachsen. Die fliegenden Kisten wollen behutsam behandelt werden, was den Auseinandersetzungen über den Wolken größere



Wenn man sich vorsichtig an eine Staffel heranpirscht, kann man die ganze Formation aufmischen (oben). Aufklärungsbalons gehören zu den leichteren Zielen. Irgendwo in den vielen Missionen soll sich sogar ein Zepelin finden lassen (links).



Neben dem virtuellen Cockpit, das auch eine Rundumsicht zuläßt, können alle Informationen übersichtlich in einer Leiste eingeblendet werden. Nicht ganz wirklichkeitsgetreu, aber nützlich.

DIE KAMPAGNEN



Flying Corps gibt sich international und läßt den Spieler nicht nur eine einzige große Karriere starten, sondern ihn die Luft der am Ersten Weltkrieg beteiligten Parteien schnuppern.

The Flying Circus

Man übernimmt die Rolle Lothar von Richthofens, des Bruders des berühmten Roten Barons. Der befindet sich gerade auf Heimaturlaub, und als Führer seiner Staffel ist es Aufgabe, seinen Abschlußrekord von 37 bis zu seiner Rückkehr einzustellen.

Hat in the Ring

Als amerikanischer Spitzenpilot Eddie Rickenbacker steigt man sehr spät in den bis dahin rein europäischen Luftkrieg ein. Durch fliegerisches Können, gute Staffelführung und eine hohe Zahl an Abschüssen kann man die Ehrenmedaille des amerikanischen Kongresses erringen.

The Spring Offensive

Das britische Royal Flying Corps wendet seine letzten Reserven auf, um die deutsche Frühlings-Offensive zu stoppen. Als Neuling muß man in der Sopwith Camel bis ans Limit gehen, um nicht allzu schnell gegen die deutschen Flieger-Asse auf dem Schlachtfeld loszuschlagen.

i

DER PIXEL-HANGAR

Rowan Softwares Flying Corps verfügt über sechs verschiedene historische Flugzeuge, an deren Steuerknüppel der Spieler selbst als Pilot Platz nehmen darf. Sie unterscheiden sich dabei in zwei Gruppen:

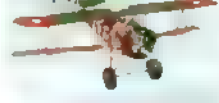
Langsam, aber wendig

Sopwith Camel



Die Sopwith Camel war für ihre Unberechenbarkeit bekannt, die vielen Greenhorns das Leben kostete. Dennoch fielen ihr während des Ersten Weltkrieges 1.200 Maschinen zum Opfer.

Nieuport 28



Die französische Nieuport war extrem schadensanfällig. Die oberen Tragflächen rissen und die Motoren explodierten. Immerhin bildete sie nach dem Krieg die Basis für Citroens Ente 2CV.

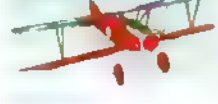
Fokker DRI



Die deutsche Fokker Triplane erwarb sich in der Hand eines erfahrenen Piloten einen tödlichen Ruf. Sie war nicht sehr schnell, besaß aber eine außergewöhnliche Steigungsrate.

Schnell und schwerfällig

Albatros DIII



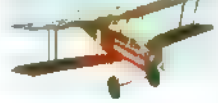
Der Albatros bot dem Piloten aufgrund seines schlanken Tragflächen-Layouts viel Übersicht, dafür waren die Tragflächen nicht sehr stabil. Immerhin besaß der Motor 160 Pferdestärken.

Spad 13



Die englische Spad war mit 212 km/h für die damalige Zeit enorm schnell. Leider machten die notwendigen Versteifungen an Rumpf und Tragflächen sie schwer manövrierfähig.

SE5a



Der französische Jäger war zwar schnell, besaß aber eine so hohe Landegeschwindigkeit, daß man es vorzog, mit ihm keine Nachteinsätze zu fliegen.

taktische Eigenschaften verleiht. Geschwindigkeit, Höhe und Leistung des eigenen Flugzeugs müssen immer bedacht werden. In dieser Hinsicht ist auch der Aufbau der Kampagnen unkonventionell. Hier müssen keine linearen Missionsbäume abgeflogen werden, sondern sobald der Spieler den Status des Staffelführers erreicht hat, ist er quasi sein eigener Herr. Neben der Wahl des nächsten Einsatzortes müssen auch strategische Überlegungen in die Planungen der Flugroute eingehen. Als Chef einer Staffel hat man natürlich auch Verantwortung für seine Crew, die bei entsprechenden Mißerfolgen, Verletzungen oder gar Abschüssen nicht nur empfindlich dezimiert, sondern auch demotiviert wird.

Beeindruckendes Fluggefühl

Der Terrain-Bildung liegen auch bei Flying Corps Originaldaten aus dem Ersten Weltkrieg zugrunde. Neben der Zuhilfenahme von alten Luftaufnahmen und taktischen

Karten hat man sogar Vor-Ort-Studien in Cambrai und Verdun betrieben. Was Rowans Grafik-Engine zu leisten imstande ist, darf derzeit getrost als Referenz im Genre angesehen werden. Voll texturierte Flugzeuge gleiten bei entsprechen-

der Hardware in flüssiger SVGA-Darstellung über die Landschaft und durch Wolkendecken. Während des Tests kam es sogar einmal zu einem Gefecht mit ungefähr 20 Flugzeugen ohne erkennbaren Geschwindigkeitsverlust. Dagegen

fällt die Sounduntermalung etwas ab, die zwar mit passablen Effekten arbeitet, aber kaum Musikuntermalung bietet. Dabei hatte die Jahrhundertwende in dieser Hinsicht sehr viel zu bieten.

Christian Müller



VERGLEICH

Rowans neuestes Stück gibt sich in jeder Hinsicht fast perfekt. Flying Corps verfügt über sechs Flugzeuge, 60 Missionen, einen Netzwerk-Modus für 12 Spieler, und die Grafik-Engine ist eine wirkliche Herausforderung für alle anderen Flug-Simulations-Spezialisten. Lediglich Ascarons Hexagon Kartell-Modus kann aufgrund der hochmotivierenden Storyline und der abwechslungsreichen Ansprüche mithalten. Jetzt beginnt das lange Warten auf Sierras Red Baron 2.

Flying Corps	87%
Das Hexagon Kartell	86%
Silent Thunder	83%
Top Gun	83%
F22 Lightning 2	82%



KOMMENTAR

» Wie schon mit Dawn Patrol kann Rowan Software erneut unter Beweis stellen, wie wichtig das wohl dosierte Zusammenwirken von Top-Technologie, Detailgenauigkeit und Motivationselementen in Form einer Spielerkarriere sind. Wer bisher noch nichts mit Flugsimulationen anfangen konnte, sollte an Flying Corps jedenfalls nicht mehr vorbeigehen. «

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 12 Sp.-Netzwerk

Handbuch: deutsch

Technik: SVGA, VGA/SB

Sprache: deutsch

CD/HD: 316 MB / 20-60 MB

Hersteller: Rowan/Empire

Preis: ca. DM 100,-

Grafik: 90%

Sound: 70%

Genre: Flugsimulation



Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Meisterlicher Flugkünstler, auch für Genre-Neulinge «

Heiße
3D-Games
selbst produzieren!

GameStudio

Entwicklungssystem
für 3D-Computerspiele

- Produzieren Sie 3D-Werbe-, Adventure-, Rollenspiele!
- Verkaufen Sie Ihre Games - ohne Lizenzgebühren!
- Enthält World Editor und die ACKNEX 3D-Engine!
- Mitgeliefert: Freies 3D-Action-Spiel mit 150 Texturen
- 3D-Landschaften mit Rampen, Brücken, Labyrinth
- Spieler kann gehen, fahren, fliegen, schwimmen, tauchen
- Overlays, Panels und rollender Text in 16 Ebenen
- Künstliche Intelligenz für Actors und Gegner
- Eigene Objekte, Gegner, Waffen, Menüs frei definierbar
- Bildschirm-Auflösung 320x400, 256 Farben
- 8-Kanal-Stereo-Sound & Midi-Unterstützung
- Ausführliches deutsches Handbuch mit Game-Tutorial

3D-GameStudio lite ... **DM 169,-**

Preis inkl. MwSt. ab Lager Dieburg • Vorbestellbar DM 18,- • Gratis-Info anfordern!

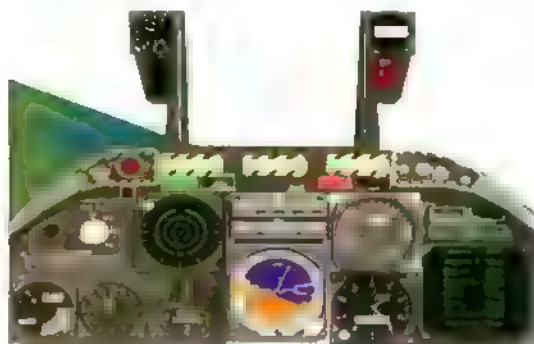
Test-Version im teiw-Buch "Game-Studio" bei Ihrem Buchhändler!

Weitere Infos & Demos -> <http://members.aol.com/conitec>

CONITEC GmbH ■ 64807 Dieburg ■ Dieselstr. 11c
Tel (06071) 9252-0 ■ Fax 9252-33

A-10 CUBA

Die A-10 Thunderbolt ist seit Jahren einer der gefürchtetsten Panzerabwehr-Jäger. Für den extrem langsamen Tiefflug entwickelt, trägt die A-10 die Triebwerke zwischen den Trag-



Mehr Cockpit als Natur: A10 Cuba bietet nur veraltete, einfarbige Polygonlandschaften.

flächen und dem Doppelruder. Diese Unförmigkeit brachte ihr den Spitznamen „Warzenschwein“ ein. Die waffenstrotzende Festung schickt Activision in einen Kampf gegen südamerikanische Guerilleros und vergißt über der akkuraten Simulation eines Flugmodells ganz den Spielspaß. In ganzen sechzehn Missionen (inkl. Trainingseinheiten) darf man in flüssiger SVGA-Grafik auf Rebellenjagd gehen. Flüssig deshalb, weil zur Landschaftsmodellierung nur einfarbige Polygone verwendet werden und Berge, Gebäude und Natur wie Legosteine in der Gegend stehen. Standard-Aufgaben wie die Zerstörung von Luft- und Bodenzielen werden in knappem Briefing erklärt. Start, Landung und Navigation müssen selbst vorge-

nommen werden, denn der Autopilot hält nur den aktuellen Kurs, und Wegpunkte sucht man vergebens. Motivation über eine Karriere oder ein Punktesystem ist nicht vorhanden. Immerhin darf man sich im Netzwerkspiel versuchen. Gegenüber Sierras A10-Variante Silent Thunder und aktuellen Flugsimulationen bietet Activisions Warzenschwein reichlich wenig, und ein Handbuch als Help-File ist nicht gerade anwenderfreundlich. **Christian Müller**

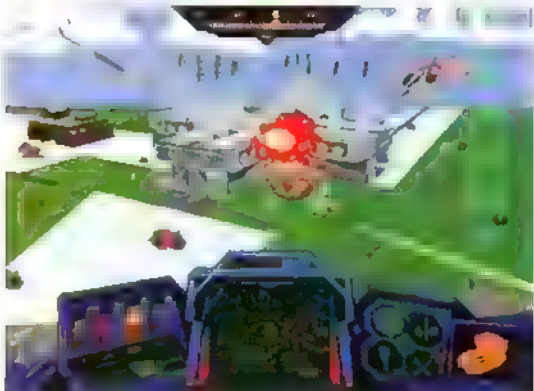
Mindestens:	486, 66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Handbuch:	englisch
Multiplayer:	Modem, 4-Sp. Netzwerk
Hersteller:	Activision
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	35%
Sound:	10%
Genre:	Flugsimulation

35%

» Dürftiges Flugvergnügen ohne Motivation «

HELI COPS

1998: Ein gewaltiges Erdbeben macht die japanische Metropole Tokyo dem Erdboden gleich. Wie Phoenix aus der Asche erhebt sich



Vor der infiltrierten Schiffswerft schwirren gegnerische Einheiten wie Mücken herum.

binnen weniger Jahre NeoTokyo aus den Trümmern und wird zum Zentrum für Technologie und Kommerz und natürlich der Kriminalität. Das Verbrecher-Syndikat Nemesys hat sein Hauptquartier aufgeschlagen und terrorisiert die Welt. Eine Spezialeinheit, die HeliCops, soll dem Treiben ein Ende setzen. Der Spieler übernimmt die Rolle der fünf Agenten, die für jeden Einsatz - mit einer bestimmten Anzahl an Leben ausgestattet - ausgewählt werden können. Auch fünf futuristische Hubschrauber stehen zur Verfügung. Die Missionen sind ein explosiver Shoot 'em Up-Mix aus Zerstörung von Einrichtungen, Beseitigung von Gegnern und Einsammeln von Gegenständen und Power-Ups. Ein kurzes Briefing erklärt die wich-

tigsten Ziele. HeliCops präsentiert sich im Manga-Stil und bietet soliden Ballerspaß für Fortgeschrittene, die sich mit der eigentümlichen, aber fairen Steuerung vertraut gemacht haben. Auffallend ist die detailliert texturierte SVGA-Darstellung der Gebäude, Gegenstände und Einheiten, die bei entsprechender Einstellung immer flüssig bleibt, auch wenn die Farbpalette grell erscheint. **Christian Müller**

Mindestens:	Pentium 100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch
CD/DVD:	215 MB/67 MB
Hersteller:	7th Level
Preis:	ca. DM 70,-
Grafik:	75%
Sound:	65%
Genre:	Action

65%

» Solide Heli-Action für Baller-Profis «

STREETRACER

Ubi Soft bringt sein Super Nintendo Kultspiel von 1994 jetzt auf den PC. Gewagt! Auf zwölf



Bei Streetracer bewegt sich nicht das Kart! Vielmehr wird die Streckengrafik unter dem Vehikel in alle Richtungen gescrollt.

verschiedenen Kurzstrecken und Rundkursen brechen acht Kartfahrer zur Bestzeitjagd auf. Jeder Fahrer bekam dabei individuelle Eigenschaften verpaßt, so daß für etwas Abwechslung gesorgt ist. Genau wie beim Konsolen-Klassiker Super Mario Kart finden Sie auf den Streetracer-Pisten zahllose Power-Ups, Bömbchen oder Reparatur-Kits. Dem an sich spaßigen Spiel merkt man jedoch bei jeder Runde seine veraltete Technik an. Zwar dürfen Sie sich auch unter SVGA mit 640 x 480 Bildpunkten vergnügen - und das selbst auf leistungsschwächeren Systemen gar nicht einmal langsam -, bei der Spieldarstellung folgt dann aber der (Stoß-)Dämpfer: Nicht etwa die Karts bewegen sich, sondern die Strecken scrollen

über den Screen, während Ihr Fahrzeug stets adrett die Bildschirmmitte schmückt. Darunter leidet natürlich auch das Fahrgefühl, auch wenn die Steuerung sehr direkt anspricht. Erfrischend ist allerdings die Multiplayer-Option, in der Sie mit bis zu vier Mitspielern über einen geteilten Bildschirm heiße Duelle ausfechten können.

Christian Bigge

Mindestens:	486DX50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	486DX4/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA, SVGA, SB
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	4 Spieler an einem PC
CD/DVD:	540 MB / 1 MB
Hersteller:	Ubi Soft
Preis:	ca. DM 80,-
Grafik:	57%
Sound:	42%
Genre:	Rennspiel

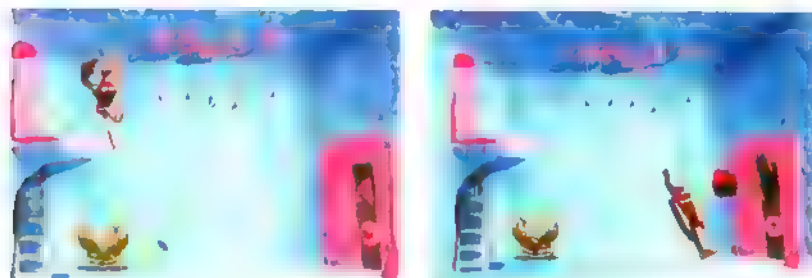
55%

» Mario Kart light, wer braucht das noch? «

The Neverhood • Adventure

PLAY-DOH

Der Firmenname Dreamworks machte Anfang 1995 von sich reden, als bekannt wurde, daß einige der größten Entertainment- und Medienmacher sich zusammenschlossen, um an den Unterhaltungsformen des nächsten Jahrtausends zu arbeiten. In der Interactive-Abteilung der neuen Traumfabrik ist nun der erste Titel einer Reihe hochwertiger Computerspiele erschienen.



Puzzlebeispiel: Um aus dem Raum zu kommen, muß Klayman das Klappmaul-Ungetüm unter einen der Ringe schieben, das Seil nach unten ziehen und zuschnappen lassen. So bleibt die Falltür rechts geöffnet. Der Klingelknopf hat jedenfalls nur bleibende Wirkung.

Natürlich haben sich nicht Filmguru Spielberg, Musik-Produzent Geffen, Ex-Disney-Chef Katzenberg und Microsoft-Boß Gates selbst an die Programmier-Keyboards und Animations-Workstations gesetzt, sondern einen der kreativsten jungen Designer engagiert. Douglas TenNapel, einer der maßgeblichen Schöpfer des abgefahrenen Earthworm Jim, hat mit Dreamworks Hilfe seine Vorstellung von einem PC-Spiel umsetzen können. Die Spielfigur ist ein kleiner Knetgummimann in einem großen Knetgummiland. Der Spieler steuert Klayman in zwei Perspektiven durch Neverhood. Zu Beginn weiß man noch

nichts über die Aufgaben und Umstände, die in der Plastilin-Welt warten. Erst im Verlauf des Spiels entfaltet sich die Story, und man erfährt mehr über Klayman und das Schicksal von Neverhood, das vom bösen Klogg heimgesucht wurde.

Wie aus einem Guß

Das gesamte Adventure wurde Bild für Bild mit Knetgummi-Figuren und -Kulissen mittels Stop-Motion-Technologie entwickelt; das fertige Filmmaterial wurde digitalisiert und nach festgelegtem Script zusammenprogrammiert. Entsprechend erstklassig sind die Animationen, wenn man die Spiel-



Sicher könnte die Seilbahn auch auf direktem Weg zum Knopf führen. Dies nur als Beispiel für die witzigen Details und lustigen Ideen des Entwickler-Teams.

figur aus bekannter zweidimensionaler Adventure-Sicht durch Räume und Puzzles navigiert. Wenn Wege zurückgelegt werden müssen, schaltet die Kamera in eine Ich-Perspektive, aus der man per Video über Knotenpunkte zu weiteren Locations geführt wird. The Neverhood kommt gänzlich ohne Inventar aus und ist somit kinderleicht zu bedienen. Eingepackte Gegenstände wendet Klayman nur an der richtigen Stelle an. Die 60 Rätsel setzen sich aus optischen oder akustischen Puzzles, Logik- und Denkaufgaben zusammen und sind immer nachvollziehbar, wenn auch zu leicht. Die jazzig-groovige Musikuntermalung paßt dabei hervorragend zur witzigen und erfri-



Kleine, über das Spiel verstreute Kassetten müssen aufgesammelt werden. In speziellen Abspielgeräten erfährt man so viel über die Geschichte und die Geschehnisse in Neverhood.

schenden Optik. Die größte Stärke des Spiels ist jedoch das perfekte Zusammenwirken seiner einzelnen Bestandteile, die The Neverhood wie aus einem Guß wirken lassen.

Christian Müller



KOMMENTAR

» The Neverhood ist eines der wenigen Spiele, denen man viel Originalität und Eigenständigkeit bescheinigen kann. Mit wie viel Fleiß, Witz und Ideen das Team um Doug TenNapel gearbeitet hat, ist jedem Pixel am Monitor anzusehen. In vielen Aspekten unterscheidet sich das Adventure zudem wohltuend von den Mitbewerbern. Lediglich die starke Lineartät, die geringen Interaktionsmöglichkeiten und der nicht allzu hohe Schwierigkeitsgrad trüben den Gesamteindruck etwas. «

Mindestens:	Pentium 75, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Technik:	SVGA/ SB
Sprache:	englisch
CD/HD:	620 MB / 5 MB
Hersteller:	Dreamworks Interactive
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	85%
Sound:	87%
Genre:	Adventure



Action ■
Rätsel ■
Strategie ■
Wirtschaft ■

» Originelles Mainstream-Adventure mit Kult-Potential «

STEEL PANTHERS II

Rundenbasierende Strategiespiele müssen mittlerweile schon etwas ganz Besonderes bieten, um die Beachtung der Spielergemeinde zu erlangen.

In Steel Panthers 2 versucht SSI den nötigen Anreiz über ein möglichst realistisches Regelsystem und wirklichkeitsgetreue Einheiten zu geben. Zahlreiche Kriege zwischen 1950 und 1998 sind in Form von Szenarien mit den zugehörigen Panzern, Helis, Infanteristen usw. enthalten. Geschwindigkeit, Feuerkraft, Panzerung und Reichweite wurden möglichst exakt

übernommen. Steel Panthers 2 liefert sogar eine Übersicht dieser Einheiten aller Länder mit namhafter Rüstungsindustrie inklusive technischer Daten und Screenshots mit. Nebenbei werden die Szenarien auch historisch korrekt knapp umrissen. Der Kampfscreen selbst ist weniger interessant. Wie gewohnt zieht und schießt man in der gleichen Runde. Fog of War, direkter Sichtkontakt, Terrain, Nebel und weitere Modifikationen beeinflussen die Trefferchance und Schadensauswirkungen. Sogar die Moral der Truppe wurde berücksichtigt. Das Schlachtfeld läßt sich in mehreren Stufen zoomen, so daß ständiges Scrollen auf ein Minimum reduziert ist. Wie gewöhnlich wurde dafür an der technischen Seite des Programms kräftig gespart. Die SVGA-Grafik ist rein zweckmäßig. Zumindest die Soundeffekte klingen ziemlich realistisch, sei es nun das Knattern der MGs oder einschlagende Granaten. Damit ist Steel Panthers 2 ebenfalls nur für Genreliebhaber empfehlenswert. Gelegenheitsspieler werden an dem eher nüchternen Programm wenig Freude haben.

Alexander Geltenpoth



Die Missionsziele werden durch kleine Flaggen an strategischen Punkten symbolisiert. Wie die Krater beweisen, sind diese Felder besonders hart umkämpft.

Mindestens:	486, 66, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Maus
Empfohlen:	Pentium, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Handbuch:	englisch/einfach
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC
Sprache:	englisch/einfach
CD/DVD:	336 MB, 12 MB
Hersteller:	SSI, Mindscape
Preis:	ca. DM 100

67% Konventionelles Hexfeld-Strategiespiel



Ein ganzes Rudel leichter Panzer sucht hinter den Dünen im unwegsamen Gelände Schutz.

NEUE RUFNÜMMERN III <6 Bestell-Hotlines>
 Persönliche Bestellannahme Tel.: 02504 - 9330 - 0
 Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr & Sa. 10.00-16.00 Uhr

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

PC-Spiele CD-Rom
NEUHEITEN:

DAggerFALL <12> 69,95
 DIABLO 2 79,95
 Die Pandora Akiä <12> 74,95
 DISCWORLD 2 <12> 89,95
 DOMINION 79,95
 DUNGEON KEEPER <1/97> 74,95
 FORMEL 1 <1/2.97> 79,95
 SEGA RALLY <12> 79,95
 Destruction Derby 2 74,95
 Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot 84,95
 NBA Live 97 <12.96> 79,95
 NBA HANGTIME <12.96> 69,95

Bennd Hartuth

FREAK'S SHOP

9330-121, 9330-122, 9330-123, 9330-124, 9330-125, 9330-126, 9330-127, 9330-128, 9330-129, 9330-130, 9330-131, 9330-132, 9330-133, 9330-134, 9330-135, 9330-136, 9330-137, 9330-138, 9330-139, 9330-140, 9330-141, 9330-142, 9330-143, 9330-144, 9330-145, 9330-146, 9330-147, 9330-148, 9330-149, 9330-150, 9330-151, 9330-152, 9330-153, 9330-154, 9330-155, 9330-156, 9330-157, 9330-158, 9330-159, 9330-160, 9330-161, 9330-162, 9330-163, 9330-164, 9330-165, 9330-166, 9330-167, 9330-168, 9330-169, 9330-170, 9330-171, 9330-172, 9330-173, 9330-174, 9330-175, 9330-176, 9330-177, 9330-178, 9330-179, 9330-180, 9330-181, 9330-182, 9330-183, 9330-184, 9330-185, 9330-186, 9330-187, 9330-188, 9330-189, 9330-190, 9330-191, 9330-192, 9330-193, 9330-194, 9330-195, 9330-196, 9330-197, 9330-198, 9330-199, 9330-200

Service - Hotline:
 Tel.: 02504 - 9330 - 11
 Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte
 Weinlaichstr. D. Abenteurer 39,95

ZUSATZ-CD's:
 ID & JONKIER 20,95
 Eye of the Storm 19,95
 FT 2 19,95

SPECIAL INTEREST:
 SPECCY CD '96 10,95
CD Rom & 5 Games:
 B.M.T. AI 19,95
 DUNNY BRICKS 19,95
 EYE OF THE STORM 19,95
 F.T. 2 19,95
 F.T. 2 STARK FALD 24,95
 Football Manager 2 & 3 19,95

HARDBALL 19,95

CD Rom & 50 Games:
 TANK PLATOON 21,95
 TANK PLATOON 2 19,95

CD Rom & 50 Games:
 S. Streetfighter 2 Turbo 24,95
 Thunderhawk 2 <uncut> 29,95
 TILT <WL> 24,95

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 48161 Münster, Wesseler Str. 54
Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!!!

Carsten Weissenberg ist für Großhandel & Reklamationen (M) / Fr. 13.00 - 18.00 Uhr unter 02504-9330-121 zuständig

A = Ausländische Anleitung!

SATURN * MEGA DRIVE * GAME GEAR * CD-ROM * PLAY STATION * 3 DO * SUPER-NES * GAME BOY * VIDEO * LASERDISC * MANGA

WICHTIG! WICHTIG! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Selbstverständlichkeiten führen wir auch unregelmäßige Anzeigen stellen!

SATURN 379,95

PSX 379,95

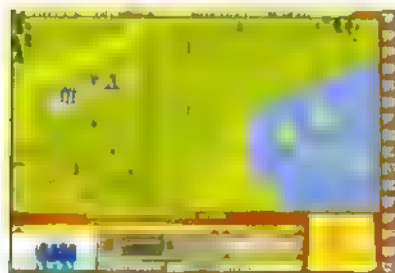
Age of Rifles

KANONEN FUTTER

Seit dem Boom der Echtzeitstrategiespiele wurden die rundenbasierenden Genrevertreter ins Abseits gedrängt. Wenn schon die Technik nicht stimmt, dann müssen andere Anreize geboten werden, wie zum Beispiel ein historischer Hintergrund.



Auf den Straßen ziehen die Einheiten schneller und weiter.



Hügel sind speziell für die Artillerie wichtige strategische Punkte.

Warum mit dem „Zeitalter der Gewehre“ ausgerechnet das 19. Jahrhundert gemeint ist, bleibt noch etwas unklar. Schließlich wurden seit Beginn der Neuzeit Kriege ausschließlich mit Schießpulver entschieden. Sicherlich spielte die Qualität der Gewehre in diesem Jahrhundert eine besonders große Rolle, weil die meisten technischen Weiterentwicklungen in diesen Zeitraum fielen. Dem trägt auch Age of Rifles gebührend Rechnung. Jedes Gewehr und jede Kanone der damaligen Zeit ist kurz beschrieben und regeltechnisch korrekt in das Strategiespiel eingebunden. Die Szenarien und

Kampagnen decken sich historisch korrekt mit den Kriegen des 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts. So ist beispielsweise der amerikanische Bürgerkrieg genauso enthalten wie der deutsch-französische Krieg 1870-1871.

Historisch korrekt

Angepaßt an die geschichtlichen Daten sind natürlich auch das Terrain der Schlachtfelder und die feindlichen Armeen. Neben Kavallerie, Infanterie und Artillerie gibt es auch Kriegsschiffe. Je nach Zeit und Szenario handelt es sich dabei um gepanzerte Dampf- und Segelschiffe. Die Kriegsschauplätze sind in Hexfelder unterteilt. Hügel, Berge, Straßen, Wälder und Sümpfe modifizieren Bewegung und Einsatzfähigkeit der Truppen. Je nach Wetterlage ist der Boden gut befahrbar oder aufgeweicht. Während sich beispielsweise die Kavallerie kaum durch schlammige Straßen behindern läßt, können sich die gezogenen Kanonen nur

im Schneckentempo voranbewegen. Ebenso exakt wie die Geschwindigkeit der einzelnen Kompanien wird die Schußreichweite behandelt. Je weiter ein Ziel entfernt ist, desto weniger Schaden richtet ein Schuß darauf an. Ab einem gewissen Punkt schließlich ist es einfach außerhalb der Reichweite. Da es damals noch keinen Funk gab, ist indirektes Feuer nicht möglich. Die Sichtlinie wird natürlich von Bergen, Wäldern und eigenen Truppen versperrt. Der „Nebel des Krieges“ läßt sich auf Wunsch deaktivieren.

Pulverdampf

Strategisch ist Age of Rifles durchaus anspruchsvoll. Kein entscheidendes Kriterium der damaligen Kriegsführung wurde außer acht gelassen. Die Regeln sind teilweise etwas kompliziert und schwer nachvollziehbar. Während sich die Reichweite dank der Hexfelder noch leicht berechnen läßt, ist nicht immer gleich klar, ob Sichtkontakt besteht oder nicht. Diesem Problem wird Rechnung getragen, indem man Züge optional ohne Einbußen wieder zurücknehmen darf. Grafik und Sound hingegen sind ziemlich spartanisch. Kleinere Spielereien und Animationen sucht man in Age of Rifles vergebens. Alles Dargestellte hat auch eine spieltechnische Bedeutung, selbst der Pulverdampf.

Alexander Geltenpoth



Die größte Herausforderung liegt im Knacken einer so befestigten Stellung. In der Statusleiste unten finden sich sämtliche nötigen Informationen zur momentan aktivierten Einheit.

KOMMENTAR



» Wenn Sie nicht gerade eine Vorliebe für historische Schlachten haben, ist Age of Rifles eher uninteressant. Altbackene Grafik, langweilige Soundeffekte und ein relativ trockener Spielinhalt machen das Spiel bestenfalls für Hardcore-Strategen lohnenswert. «

Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

Empfohlen: Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 2 Spieler Netzwerk, Modem

Handbuch: deutsch Technik: SVGA, SB

Sprache: englisch/einfach CD/HD: 40 MB/65 MB

Hersteller: SSI/Mindscape Preis: ca. DM 100,-

Grafik: 55% Sound: 30% Konzept: Strategie



» Spartanische Ausstattung, für Hardcore-Strategen! «

Tunnel B1 • Action

NEONLICHT

Es tut sich weiter was in der deutschen Programmierer- und Entwickler-Szene. Nach den erfreulichen Ansätzen von Blue Byte, Ascaron und Magic Bytes kann nun auch Neon mit einem technisch eindrucksvollen Spiel von sich reden machen.

Entwickelt wurde Tunnel B1 primär für Sonys PlayStation und liegt nun als PC-Konvertierung vor. Dem Actionspielprinzip ist seine Konsolen-Herkunft auch nicht abzusprechen. Gerettet werden muß wieder einmal die Welt. Diesmal scheint ein Wahnsinniger im Besitz der ultimativen Waffe zu sein, deren Zündung verhindert werden muß. Zu diesem Zweck sitzt der Spieler in einem Hoover-Fahrzeug, dem B1. Im Laufe des Spiels kann der B1 mit zwölf Waffen hochgerüstet werden, deren Eroberung meist am Ende eines Levels gelingt und die quasi als Lohn fortan zur Verfügung stehen. Der Weg zu allem Übel führt durch ein sich immer weiter verzweigendes, spärlich beleuchtetes Tunnelsystem, das von Sicherungsstellungen, waffenstrotzenden Gleitfahrzeugen,



Die statischen Screenshots lassen die Brillanz der 16Bit-Lichteffekte nur erahnen.

Hubschraubern und Panzern bewacht wird. Verstreut finden sich Container, die Munition, Energie und Extras bereithalten. Auf Tastendruck öffnet sich eine Automap, die besonders in den hohen Levels gute Dienste leistet.

16Bit-Lichteffekte

Wenn auch das Spielprinzip mit etlichen anderen Genre-Vertretern austauschbar erscheint, so ist doch die technische Umsetzung einzigartig. Insbesondere die Lichteffekte bei Explosionen, Laternen und Waffenfeuer sind atemberaubend und beleuchten die dunkle Szenerie in fast schon gespenstischer Weise. Das hat natürlich auch seinen Preis. Gerade weil kaum Clipping-Fehler auftreten, beim Heranzoomen die Strukturen nicht zu Pixelhaufen verkommen und es sich um 16 Bit Farbtiefe handelt, bremsst die SVGA-Engine auch den schnellsten Rechner aus. Für die Soundeffekte und die Hintergrundmusik zeichnet Altmeister Chris Hulsbeck verantwortlich, und entsprechend angenehm klingt es auch aus den Lautsprechern. Die Steuerung des Gleiters ist zwar träge und gewöhnungsbedürftig, aber nach einiger Übung lassen sich



Ein gegnerisches Gleitfahrzeug macht die Raketen feuerbereit.



In Containern befinden sich Munition, Energie und Bonusgegenstände.

die Tunnel schwebenderweise exakt durchsteuern. Was allerdings auffällt, ist, daß es kein Fadenkreuz oder Visier zur Zielaufnahme gibt. Dies liegt zwar exakt in der

Mitte des Bildschirms, die Kimme kann aber nur exakt ins Korn gebracht werden, wenn auf die eigenen Einschüsse geachtet wird.

Christian Müller



KOMMENTAR

» Dieses spektakuläre Feuerwerk aus Licht und Sound ist ein reinrassiges Actionspiel, in dem nicht lange gefackelt und nachgedacht wird. Zwar zwingt die SVGA-Grafik auch den schnellsten Rechner bei voller Detailstufe und viel Action in die Knie, dennoch bietet Neon die bisher schönsten Lichteffekte. Für die Langzeitmotivation allerdings sind sich die Aufgaben in den einzelnen Levels zu ähnlich, und der sich ständig wiederholende Spielablauf läßt das Spiel etwas langatmig erscheinen. «

Mindestens:	Pentium 75, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus
Handbuch:	deutsch
Technik:	SVGA/SB
Sound:	emuliert
CD/HD:	95 MB / 1 MB
Hersteller:	Neon/Ocean
Preis:	ca. DM 90,-
Grafik:	85%
Sound:	80%
Genre:	Simulation



» Klasse Lichteffekte, aber gleichförmiger Spielablauf «

Sim Copter • Flugsimulation

STADTPILOT

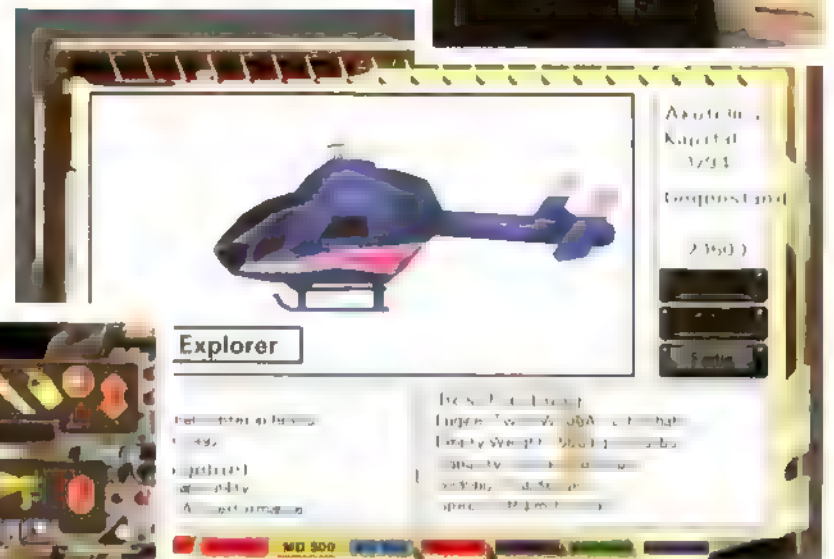
Daß die Maxis-Leute mit ihrer Sim-Reihe nahezu alles auf dieser Welt am PC nachbilden können, ist spätestens seit dem Wolkenkratzer-Spiel klar. Mit Sim Copter werden jetzt aber sogar die eigenen Simulationen simuliert.



Über das rechts am Monitor befindliche Menü werden die Ausrüstungsgegenstände gesteuert. Hier wird gerade ein Wasserlöschtank auf offener See aufgefüllt.

Zumindest ein kleiner Teil davon. Die Rede ist von den Hubschraubern, die schon im Klassiker Sim City jeden tüchtigen Bürgermeister mit immer neuen Problem-Hinweisen und Havarie-Meldungen auf Trab hielten. Dreh- und Angelpunkt von SimCopter ist ein kleines Unternehmen, das die Hubschrauber-Einsätze durchführt. Als wirtschaftender Pilot übernehmen Sie während des Flu-

ges per Funk Aufträge der Stadtverwaltung. Sie kümmern sich um Krankentransporte, Feuerlösch-Einsätze, Verkehrsprobleme und Verbrecherjagden oder widmen sich gar der Eindämmung von aufernden Demonstrationen. Außerdem nehmen die Sims, so heißen die Bewohner der Städte, Ihre Dienste als Flugtaxi gerne in Anspruch. Mit steigendem Bankkonto kann sich dann der Ein-



Im Hangar werden die Geschäfte abgewickelt: Neun verschiedene Helikopter kann man im Verlauf des Spiels akquirieren.

Mann-Betrieb eine bessere Ausrüstung, z. B. Löschkanonen, Rettungsleinen oder Tränengas, und vor allem modernere Helikopter zulegen. Der Kreis schließt sich.

sonders heiklen Manövern in den Stadtschluchten kann aber auch in eine Cockpit- oder Vogelperspektive umgeschaltet werden. Durch die geringe Abwechslung in den Aufgaben hat man den Dreh aber zu schnell heraus und mit bestem Equipment rollt der Rubel nur so. Das eigentlich Besondere an SimCopter aber ist die Grafik-Engine, die die Spielstände Ihrer alten SimCity 2000-Städte für den Helikopter-Durchflug und den Einsatz vor Ort in dreidimensionale Stadt-Landschaften umzurechnen vermag. So entsteht ein Stadtbild, das in den Grundzügen noch den SimCity-Look trägt, aber in Echtzeit mit detaillierten Texturen berechnet wird. Ein tolles Schauspiel für Fans.

Christian Müller



KOMMENTAR

» Ein seltsames Spiel. SimCopter verfügt über mehr Action- und Wirtschafts- als Simulationsanteile. Als Stand Alone-Spiel kann SimCopter ebenfalls nicht recht überzeugen, obwohl die technische Idee und Umsetzung durchaus spektakulär sind. Doch die sich auf Dauer wiederholenden Einsätze langweilen nach einiger Zeit. Echte Motivation entfaltet sich lediglich mit den vom Spieler selbst liebevoll aufgebauten SimCity 2000-Städten. Die kennt man aus dem EffeEff und kann sie nun aus einem ganz anderen Blickwinkel kennenlernen und weiter pflegen. Und damit müßte das neuen Maxis-Spiel eigentlich „SimSimCityCopter“ heißen und empfiehlt sich nur für SimCity 2000-Eigentümer. Aber wer hat das nicht zu Hause stehen. «

Grafik- und Rechen-Künstler

Grundsätzlich beginnt der Spieler seine Karriere mit einem mickrigen Mini-Copter, dessen Stützpunkt ein Hangar inmitten des Stadtgebietes ist. Vorgefertigte Sim City 2000-Städte dienen als Szenarien, in denen eine unterschiedliche Anzahl an Aufgaben erfüllt werden muß. Gesteuert wird das Fluggerät dabei aus der Sicht von hinten. Bei be-

MINI-CHEATS AUF SEITE 161

Mindestens: Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

Empfohlen: Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: keine Multiplayeroption

Handbuch: deutsch

Technik: SVGA/SB

Sprache: deutsch

CD/HD: 564 MB / 35 MB

Hersteller: Maxis

Preis: ca. DM 90,-

Grafik: 79% Sound: 75% Genre: Flugsimulation



» Nur für SimCity 2000-Besitzer sinnvolles Add-On «

99

Gex

KLEBEN GEBLIEBEN

Geckos sind eine besonders anpassungsfähige Reptilienart. Mit einem faszinierenden Schuppenkleid versehen, flitzen sie durch ihre Welt und können dank ihrer Saugzehen auch glatte Flächen erklimmen. Mit ihrer blitzschnellen Klebezunge sind sie der perfekte Jäger.



In Kung Fuville warten neben Taucheinlagen in algengrünen Gewässern auch garstige Samurai mit magischen Kräften.

Daß sich Microsoft gerade einen solch ungewöhnlichen Protagonisten für sein erstes Jump & Run-Spiel ausgesucht hat, kommt nicht von ungefähr. Schon vor zwei Jahren sorgte das fidele Kerlchen auf der damals nahezu revolutionären Spiele-Konsole 3DO für einiges Aufsehen. Erstmals wurde ein gerendertes Spieler-Bitmap im Genre eingesetzt. Heutzutage ist das nichts Besonderes mehr, und auch im Verlauf des zungenschnalzenden und schwanzschlagenden Abenteuers zeigen sich trotz der gelungenen Win95-Einbindung einige Altersschwächen. Die Story ist dabei wie

so oft nur Mittel zum Zweck. Gex wird während eines faulen Fernseh-Nachmittags urplötzlich von Rez, dem Vorsitzenden der Medien-Dimension, mitten in deren neuen Fernseh-Kanal gebeamt, der seine Zuschauer mit Billig-Serien und B-Movies quält. Gex muß in entsprechenden Kulissen immer neue TV-Fernbedienungen finden und sich bis zu seiner Befreiung durch das gesamte Programm zapfen.

Oben, unten und seitlich

Das seitlich scrollende Jump & Run-Spiel führt den sympathi-



Mit den erbeuteten Fernbedienungen kann sich Gex den Zugang zu neuen Programmen (Levels) verschaffen, die auf Fernsehern in der jeweiligen Levelkarte verstreut sind.

schen Gecko durch insgesamt fünf TV-Welten, die sich in mehrere Levels unterteilen. Wichtigstes Utensil sind seine schnalzende Klebezunge, mit der Gex Bonusgegenstände einsammeln kann, und sein Echsenschwanz, der auf verschiedene Art und Weise die zahlreichen Gegner in ihre Schranken verweisen kann. Mit seinen Saugfüßen kann Gex auch senkrechte Wände entlanglaufen oder kopfüber an der Decke klebend Gefahren einfach umgehen. Verstreute Icons lassen das Reptil höher springen oder schneller laufen. Unterwegs müssen auch kleine, goldene Mücken mit der Zunge aufgesammelt werden, die Extraleben spendieren können.

Christian Müller



Die 3. Dimension spielt sich nur im Kopf ab, da Gex zwar an Wänden und Decken laufen kann, aber sich nicht die Ansicht der Szenerie ändert, sondern nur das gerenderte Gecko-Bitmap.



Mittels Klebezunge sammelt Gex Power-Ups und goldene Insekten ein, die bei Erreichen der 100-Marke ein neues Leben wert sind.



KOMMENTAR

» Gex ist ein durchaus solides Jump & Run-Spiel, das aufgrund der ungewöhnlichen Spielfigur mit einigen netten Eigenheiten aufwarten kann. Dennoch ist dem Reptilienwesen sein zweijähriger Geburtstag deutlich anzumerken. Mit linearem Levelaufbau, einfallslosem Gegnerverhalten und wenig Abwechslung hat es Microsofts Jump & Run-Debüt gegen hochkarätige Genre-Konkurrenz wie Earthworm Jim sichtlich schwer. «

Mindestens: Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

Empfohlen: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: keine Multiplayeroption

Handbuch: englisch

Technik: SVGA/SB

Sprache: englisch

CD/HD: 150 MB/2 MB

Hersteller: Microsoft

Preis: ca. DM 80,-

Druck: 70%

Quantität: 65%

Genre: Action



» Witziger Jump & Run-Held ohne spielerisches Charisma «

Action ■
Rätsel ■
Strategie ■
Wirtschaft ■

WWF IN YOUR HOUSE

Joystick-Athleten kommen durch Acclaim erneut in den Genuß „echten“ Profi-Catchens. Gleich zehn WWF-Cracks dürfen Sie in In Your House durch den Ring schleudern.



Gegen Vaders Feuerhände ist Ahmed machtlos. Acclaims Profi-Klopper hören zumindest jederzeit auf Ihre Joystick-Kommandos.

Das Spielprinzip des Vorgängers blieb unverändert. Suchen Sie sich unter den Undertakers, Vaders oder Heartbreak Kids dieser Welt Ihr geeignetes Prügel-Monster aus, und versuchen Sie dann innerhalb mehrerer Meisterkämpfe, die sich Ihnen in den Weg stellen, den Kampf-Kolosse einen nach dem anderen zu eliminieren. Als Belohnung winkt eine kleine Videosequenz aus dem realen WWF-Geschehen. Zu zweit an einem Computer können Sie auch gleich gegen zwei Heroen antreten oder sich gegenseitig die Birne weichklopfen. Jeder Charakter bekam von Acclaim über 20 verschiedene Moves verpaßt - auch mit einem Vier-Button-Joypad nicht immer einfach zu aktivieren. Leider präsentiert sich das Gebolze durchweg in ziemlich

pixeliger VGA-Auflösung, der rockige Soundtrack unterstützt jedoch die schweißtriende Atmosphäre ganz gut. Nichts Herausragendes also, aber für Prügelfans vielleicht einen längeren Blick wert.

Christian Bigge

Mindestens:	486DX2, 66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM
Technik:	VGA, SB
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC
CD/DVD:	75 MB, 16 - 72 MB
Hersteller:	Acclaim
Preis:	ca. DM 80,-
Grafik:	55%
Sound:	68%
Genre:	Sportspiel

62%

» Nicht mehr ganz zeitgemäße Prügellorgie «

FX FIGHTER TURBO

Im Sommer 1995 überraschte der damalige Branchen-Neuling Philips Media mit einem Prügelspiel. FX Fighter war neben Epics One Must Fall das erste dreidimensionale Kampfspiel mit



Trotz der Windows 95-Renovierung ist FX Fighter Turbo deutlich anzumerken, daß die Grafik- und KI-Routinen schon vor fast zwei Jahren entwickelt wurden.

Polygon-Charakteren. Die nun vorliegende Turbo-Fassung wurde mittels DirectX für Windows 95-Anwender optimiert. Ein mächtiger Droidenkrieger läßt die besten Kämpfer aller Planeten für einen hohen Preis gegeneinander antreten: Die Heimatplaneten des Siegers bleiben von der Zerstörung verschont. Elf Kämpfer und Arenen fordern zum Zweikampf gegen Computer oder via Modem und Netzwerk heraus. Zahlreiche Special Moves und Combos müssen erlernt werden, um gegen die wild schlagenden Gegner bestehen zu können. Außer der 32Bit-Einbindung hat sich jedoch nicht allzuviel verändert, und FX Fighter in der renovierten Version muß sich moderneren Spielen wie Sierras Cyber Gladiators und vor allem Segas Virtua Fighter gegenüber klar geschlagen geben. Ne-

ben der pixligen VGA-Grafik, die nicht einmal entsprechend flüssig wiedergegeben wird, stört in erster Linie die oft nicht nachvollziehbare Steuerung, die eine richtige Reaktion auf Angriffe oft zum Glücksspiel werden läßt.

Christian Müller

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA, SB
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	2 Spieler Netzwerk, Modem
CD/DVD:	136 MB/20 - 60 MB
Hersteller:	GTE, Philips
Preis:	ca. DM 70,-
Grafik:	35%
Sound:	40%
Genre:	Wirtschaftssimulation

30%

» Veraltete Technik, zweifelhafte Steuerung «

DIE GROSSE SCHLACHT VON WATERLOO



Die Schlacht bei Waterloo war nur einer von vielen Kriegsschauplätzen in jener Zeit. In sämtlichen Szenarien muß die Armee nicht erst langwierig in Stellung gebracht werden, sondern kann sofort mit dem hoffentlich wohlüberlegten Angriff beginnen.

Für Europäer ist dieser Teil der Serie auf alle Fälle geschichtlich schon etwas interessanter als der amerikanische Bürgerkrieg. Nachdem Napoleons Truppen extreme Verluste im Rußlandfeldzug hinnehmen mußten, wurde Bonaparte verbannt. Das anschließende Chaos und Machtvakuum ermöglichten ihm aber eine baldige Rückkehr aus dem Exil an die Spitze der französischen Heere. Kurzerhand erklärten Preußen und England Napoleon den Krieg. Spieltechnisch hat sich relativ wenig verändert. Nach wie vor werden alle entscheidenden Faktoren akribisch berücksichtigt, um möglichst realitätsnah zu bleiben. Dementsprechend ist das Spiel komplex, aber durch die einfache Benutzerführung gut spielbar. Übersichtliche

SVGA-Grafik, ansprechende Sounds und kleinere Videos machen Die Große Schlacht um Waterloo für Strategiefreaks und Liebhaber historischer Schlachten empfehlenswert.

Alexander Geitenpoth

Mindestens:	486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA, General MIDI, SB
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	2 Spieler, Modem, Netzwerk
Sprache:	deutsch
CD/DVD:	270 MB / 26 MB
Hersteller:	Talon Soft / Empire
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	70%
Sound:	65%
Genre:	Strategie

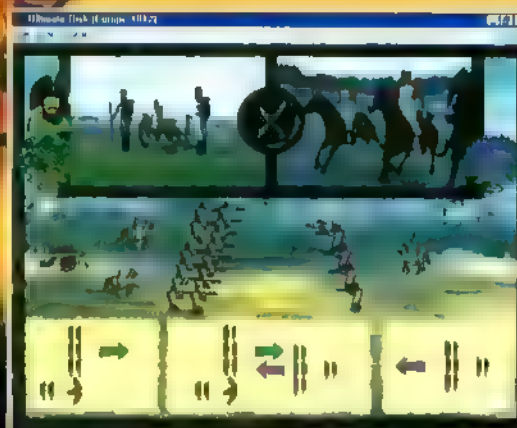
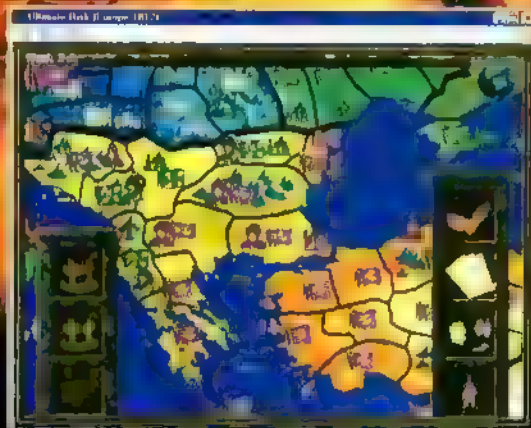
70%

» Klassisch, historische Hex-Strategie «

ROTE AMEISEN VERNICHTET

ES A N N S

C I D E N T A L I



Ihr Auftrag: Befreien Sie besetzte Länder. Begeben Sie sich auf ein ungewisses Abenteuer. Führen Sie interaktive Schlachten, an Land und auf hoher See.

Zeigen Sie es Ihrem Gegner, wie es schon Napoleon tat. Um diesen Auftrag zu erfüllen, wird Ihnen einiges abverlangt. Dennoch, riskieren Sie's!

MAN MIT SPRAY.

UND ROTE ARMEEN?

✖ gerenderte SVGA-Kampfszenen

✖ klassisches oder ultimatives Risiko

✖ Internet/Netzwerk-Option für bis zu 8 Spieler

✖ sofortiges Netzwerkspiel durch 2 CD-ROMs

✖ komplett in Deutsch



SPIELERFORUM



GESUCHT!
DER COMMAND & CONQUER 2 - STRATEGE

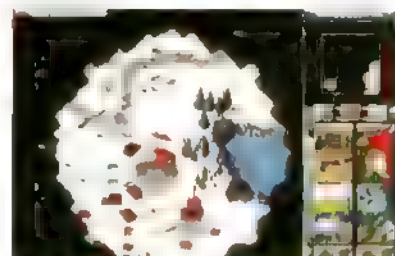
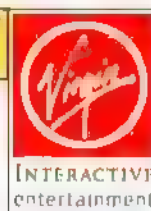
Szenarios auf
der CD-ROM

Neue Multiplayer-Szenarien zu Alarmstufe Rot finden Sie jeden Monat auf unserer Cover-CD-ROM!

DER PREIS

Wer am Ende des Wettbewerbs die höchste Wertung für sich beanspruchen kann, erhält als Gewinn **DAS GROSSE VIRGIN SPIELE-ABO!** Ein Jahr lang bekommen Sie jeden Monat eines der exzellenten PC-Spiele des Hamburger Publishers frei Haus. Viel Spaß beim Aufbau Ihres Imperiums!

Westwood
STUDIO



Westwood hat es mit Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot erneut geschafft, einen Volltreffer zu landen. Grund genug für uns, einmal nachzuhaken, wie gut Sie wirklich sind. PC Action sucht in Zusammenarbeit mit Westwood und Virgin die besten C&C2 - Spieler Deutschlands. Also ran an die Mäuse und fleißig Gold gesammelt, denn am Ende kann es nur EINEN geben!

Durch die verschiedenen Einheitentypen weisen sowohl die Sowjets als auch die Alliierten in Alarmstufe Rot ihre Vor- und Nachteile auf. Die Stärke der Alliierten liegt eindeutig bei den Seestreitkräften. Mit dem Gap-Generator besitzen Sie außerdem hervorragende Tarn Eigenschaften. Haben Sie schon einmal versucht, einen Kreuzer mit Hilfe der Chronosphere direkt in den Teich vor der Basis Ihres Gegners zu beamen? Die Stärke der Sowjets liegt in der Luft. Kaum etwas ist einem gut ausgebauten MIG-Geschwader über längere Zeit gewachsen. Außerdem verfügen die Russen mit dem Mammut-Panzer in Kombination mit V2-Raketen über die perfekte Erstschlag-Waffe zu Land. Aufgrund der verschiedenen Eigenschaften und der unterschiedlichen Spielanforderungen, die sich daraus ergeben, haben wir uns für einen Spielmodus entschieden, der Ihre Fähigkeiten im Umgang mit beiden Seiten überprüft.

Der Spiel-Modus

Sie können uns beweisen, daß Sie zu den besten C&C-Strategen Deutschlands gehören. Dazu müssen Sie die jeweils letzten



Levels der Alliierten und Sowjets, also die beiden 14. Missionen, durchspielen und kurz vor der Zerstörung der letzten Einheit des Gegners abspeichern, damit wir Ihre Vorgehensweise nachvollziehen können. Bitte schreiben Sie schließlich Ihre beiden Punktwertungen, die für die Bewältigung der Levels vom Programm vergeben werden, gut lesbar zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf das Etikett einer Diskette. Kopieren Sie nun Ihre Spielstände von Ihrer Festplatte auf diese Diskette und senden Sie diese an die in den nebenstehenden Teilnahmebedingungen angegebene Verlags-Adresse.



Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß wird von uns einen Monat vor Ende des Wettbewerb-Zeitraumes auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können grundsätzlich nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Senden Sie bitte Ihre Disketten an den:

COMPUTEC VERLAG
Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - C&C 2
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg



DIE FORMEL 1 WELTMEISTERSCHAFT

Der Spiel-Modus

Diesmal müssen Sie uns von jeder Strecke eine heiße Runde aus dem Qualifying oder Rennen zu- senden, der Schwierigkeitsgrad ist egal. Um Betrügereien von vornherein auszuschließen, müs- sen Sie Ihr Setup, mit dem Sie Ihre schnelle Runde gefahren ha- ben, ebenfalls auf dieser Diskette abspeichern. Wir registrieren alle eingehenden Rundenzeiten für je- de der 16 Strecken und verteilen für die besten Zeiten WM-Punkte, wie Sie es von der Formel 1 ge- wohnt sind, d. h. der erste erhält 10 Punkte, der zweite 6, dann 4 usw.. Weltmeister wird am Ende derjenige, der auf allen Strecken die meisten Punkte sammeln konnte. Bei Gleichstand entschei- det das Los. In die Wertung fließt jeder ein, der mindestens zwei Er- gebnisse eingesandt hat. Mit der Teilnahme am Wettbewerb erteilen Sie uns die Genehmigung, Ihre Setups auf der Cover-CD-ROM veröffentlichen zu dürfen.

Ganz wichtig:

Aus organisatorischen Gründen müssen wir Sie bitten, für jede einzelne Strecke eine eigene Dis- kette einzuschicken. Folgende Angaben und Inhalte müssen uns vorliegen, damit Ihre Teilnahme am Wettbewerb gesichert ist:

Auf der Diskette:

1. eine heiße Runde für eine Strecke
2. das Setup, mit dem Sie diese Runde gefahren sind

Auf dem Diskettenaufkleber:

1. Ihre komplette Anschrift
2. der Name der Strecke, zu wel- cher Sie eine heiße Runde ein- senden
3. Ihre genaue erzielte Zeit

Im Kasten Teilnahmebedingungen finden Sie noch einmal alle wich- tigen Informationen und die Zu- sendeanschrift aufgeführt. Das Stichwort für diesen Wettbewerb lautet F1-Weltmeisterschaft. Und jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß mit F1 Grand Prix 2 und vie- le schnelle Runden!



DER PREIS

MICRO PROSE

Der gekürzte Weltmeister erhält
DAS GROSSE MICROPROSE SPIELE-ABO!

Ein Jahr lang bekommen Sie alle PC-Spiele des Gütersloher Pu- blishers frei Haus. Die Wettbewerbszeit beläuft sich auf minde- stens fünf Monate, so daß Sie genügend Zeit zur Verfügung haben, um auf jeder Strecke eine exzellente Zeit hinzulegen.

RENNERGEBNISSE

● Brasilien, Interlagos			
1. Andreas Steins, München	1:14.833	3. Filipp Balaouras, Herne	1:25.431
2. Murat Günay, Röttenbach	1:14.851	4. Oliver Gleß, Köln	1:26.652
3. Juergen Motzel, Berlin	1:15.005	● Deutschland, Hockenheim	
4. Oliver Gleß, Köln	1:15.250	1. Gregoire Diehl, Bad Pymont	1:41.653
5. Michael Hoffmann, Meine	1:15.824	2. Michael Gantner, Kreuztal	1:42.004
6. Norbert Gleß, Köln	1:15.933	3. Achim Recker, Ibbenbüren	1:42.211
● Pacific, Alda		4. Christoph Dürselen, Willich	1:42.251
1. Oliver Gleß, Köln	1:11.278	5. Olaf Sydow, Berlin	1:42.258
2. Daniel Behrens, Handeloh	1:11.532	6. Christian Reiser, Undeloh	1:42.404
3. Norbert Gleß, Köln	1:11.916	● Ungarn, Hungaroring	
4. Andreas Moritz, Berlin	1:12.284	1. Norbert Gleß, Köln	1:19.658
5. Filipp Balaouras, Herne	1:13.907	2. Oliver Gleß, Köln	1:20.524
● San Marino, Imola		● Belgien, Spa	
1. Norbert Gleß, Köln	1:19.075	1. Michael Gantner, Kreuztal	1:51.958
2. Gregoire Diehl, Bad Pymont	1:19.193	2. Werner Rausch, Hollenbach	1:52.075
3. Udo Dankesreiter, Gundelf.	1:19.899	3. Oliver Gleß, Köln	1:52.299
4. Oliver Gleß, Köln	1:19.951	4. Norbert Gleß, Köln	1:52.314
5. Andreas Moritz, Berlin	1:21.416	5. Daniel Behrens, Handeloh	1:54.553
6. Filipp Balaouras, Herne	1:22.780	6. Thomas Mikolajczyk, Echting	1:54.697
● Monaco		● Italien, Monza	
1. Norbert Gleß, Köln	1:16.682	1. Axel Mürcher, Gummersbach	1:21.733
2. Michael Wodzenski, Ratingen	1:17.395	2. Michael Gantner, Kreuztal	1:21.985
3. Andreas Moritz, Berlin	1:17.681	3. Murat Günay, Röttenbach	1:22.084
4. Oliver Gleß, Köln	1:17.723	4. Thomas Schmidt, Herten	1:22.094
5. Christian Skuppe, Tettnang	1:17.872	5. Daniel Behrens, Handeloh	1:22.097
6. Michael Gantner, Kreuztal	1:17.872	6. Uwe Schang, Schönebeck	1:22.102
● Spanien, Barcelona		● Portugal, Estoril	
1. Oliver Gleß, Köln	1:20.951	1. Oliver Gleß, Köln	1:20.014
2. Norbert Gleß, Köln	1:21.410	2. Christoph Dürselen, Willich	1:20.513
3. Daniel Behrens, Handeloh	1:23.585	3. Michael Gantner, Kreuztal	1:20.934
4. Filipp Balaouras, Herne	1:23.628	4. Norbert Gleß, Köln	1:21.261
● Kanada, Gilles Villeneuve		5. Bastian Rühl, Heusenstamm	1:26.070
1. Olaf Sydow, Berlin	1:20.917	● Europa, Jerez	
2. Oliver Gleß, Köln	1:21.128	1. Michael Gantner, Kreuztal	1:22.746
3. Achim Recker, Ibbenbüren	1:21.339	2. Oliver Gleß, Köln	1:23.247
4. Norbert Gleß, Köln	1:21.365	3. Norbert Gleß, Köln	1:23.553
5. Werner Rausch, Hollenbach	1:21.668	● Japan, Suzuka	
6. Martin Diehl, Schrecksbach	1:21.723	1. Oliver Gleß, Köln	1:35.527
● Frankreich, Magny Cours		2. Guido Rademacher, Aachen	1:35.584
1. Oliver Gleß, Köln	1:15.966	3. Andreas Steins, München	1:35.757
2. Michael Gantner, Kreuztal	1:16.075	4. Michael Wodzenski, Ratingen	1:35.819
3. Achim Recker, Ibbenbüren	1:16.867	5. Norbert Gleß, Köln	1:36.177
4. Norbert Gleß, Köln	1:16.888	6. Christophe Gless, Bischwiller	1:36.571
5. Daniel Behrens, Handeloh	1:17.549	● Adelaide, Australien	
6. Filipp Balaouras, Herne	1:18.490	1. Oliver Gleß, Köln	1:14.663
● England, Silverstone		2. Michael Gantner, Kreuztal	1:14.692
1. Michael Gantner, Kreuztal	1:24.630	3. Norbert Gleß, Köln	1:15.017
2. Norbert Gleß, Köln	1:26.137	4. Werner Rausch, Hollenbach	1:15.580
		5. Christophe Gless, Bischwiller	1:15.926
		6. Daniel Behrens, Handeloh	1:16.935

ZWISCHENSTAND

1. Oliver Gleß, Köln	94 Punkte	3. Michael Gantner, Kreuztal	59 Punkte
2. Norbert Gleß, Köln	69 Punkte	4. Daniel Behrens, Handeloh	17 Punkte

PC Action ruft zusammen mit MicroProse zur großen Formel 1-Fahrer-Weltmeisterschaft auf. Wir suchen den besten Rennfahrer aller Strecken der Edel-Simulation F1 Grand Prix 2. Zu gewinnen gibt es einen Super-Preis.

Szenarios auf der CD-ROM

Auf der CD finden Sie die Setups zu den eingesandten Streckenposten

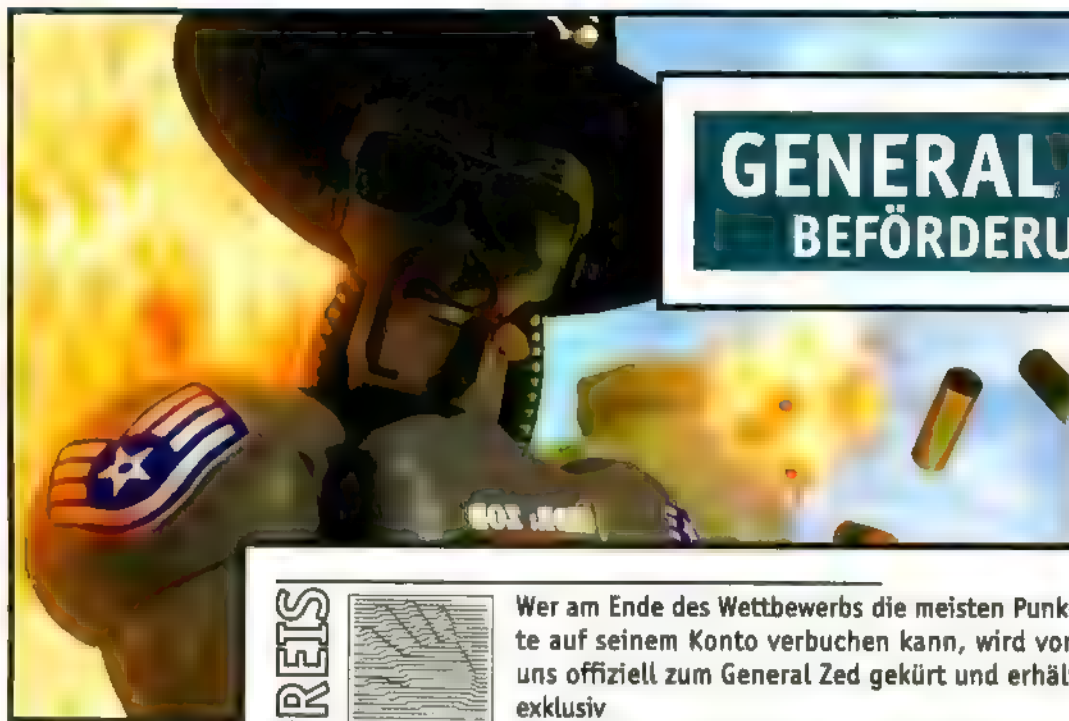


Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendi- gung auf dieser Seite mitgeteilt. Disket- ten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt wer- den. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Computec Verlag • Redaktion PC Action Kennwort: Spielerforum - F1GP2 Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg

SPIELERFORUM

SPIELERFORUM



GENERAL ZED BEFÖRDERUNG

Levels auf der CD-ROM
Auf unserer Cover-CD-ROM finden Sie in der Spiele-Tools-Rubrik jeden Monat neue Levels zu Z!

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Computec Verlag • Redaktion PC Action Kennwort: Spielerforum - General Zed Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg

- Kurz bevor das gegnerische Fort in Flammen aufgeht, speichern Sie ab.
- Spielen Sie den Level zu Ende und notieren Sie sich die Zeit und die Anzahl Ihrer Verluste.
- Kopieren Sie das Savegame aus dem Z-Verzeichnis (Save?.z) auf eine Diskette.
- Beschriften Sie den Diskettenaufkleber mit Kennwort, Namen, Anschrift und Ihrer genauen Zeit sowie der Verluste und senden Sie die Diskette an die Adresse im Kästen Teilnahmebedingungen.

DER PREIS



Wer am Ende des Wettbewerbs die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen kann, wird von uns offiziell zum General Zed gekürt und erhält exklusiv

DAS GROSSE WARNER INTERACTIVE SPIELE-ABO!
Als General Zed steht dem Sieger ein Jahr lang jedes neue Spiel aus der Warner-Kollektion zu. Jetzt wünschen wir nur noch ein scharfes Auge und eine schnelle Maus!

IN EIGENER SACHE

Jeder Spielstand wird von uns geprüft und geladen. Gepatchte Spielstände führen dabei generell zum Absturz. Versuchen Sie es also erst gar nicht und spielen Sie so ehrlich wie die Teilnehmer in unserer Top-Liste. Danke!

Der Spiel-Modus

Im Bereich Spieleforum der Cover-CD-ROM (Menüpunkt 4) finden Sie zwei Savegames zur deutschen Version von Z. Folgen Sie dort den Anweisungen auf dem Bildschirm, um sie in das Installationsverzeichnis von Z zu installieren. Danach können Sie beide Levels über die Option „Spiel laden“ starten. Der Level für unseren Wettbewerb findet sich auf Speicherposition 9 und heißt „PC Action 1“. Den anderen gibt's als Bonus dazu. Die Aufgabenstel-

lung zur Teilnahme am Wettbewerb ist wie folgt:

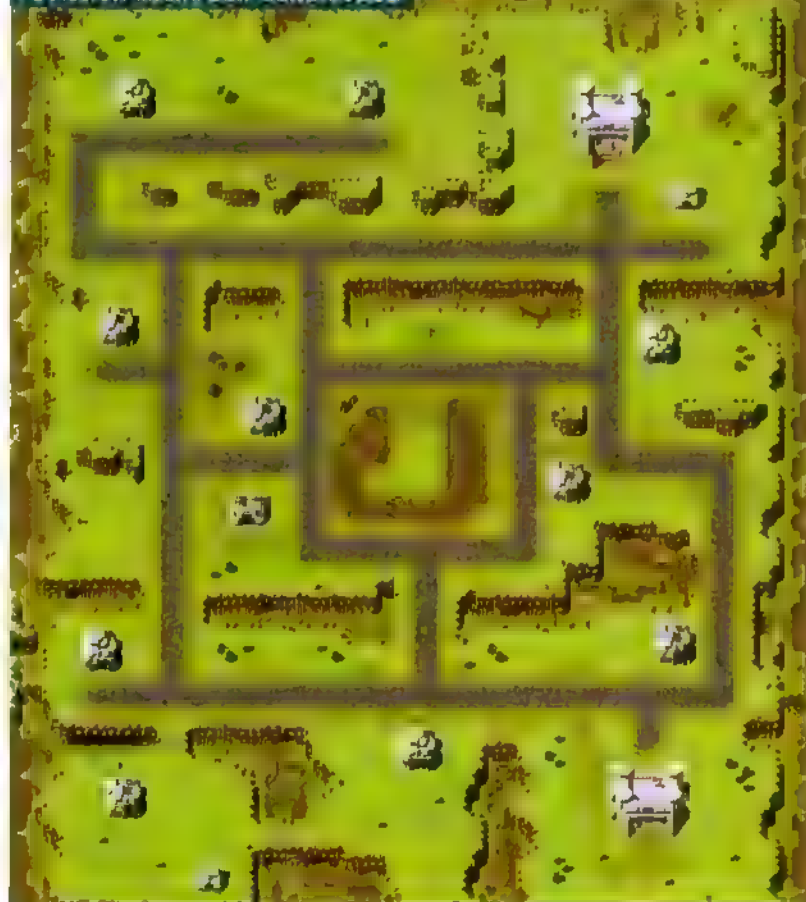
- Laden Sie das Savegame mit dem Namen PC Action 1 (Position 9).
- Spielen Sie den Level bis zum Ende (natürlich so verlustarm und schnell wie möglich).

Sie haben die Strategie-KI der Bitmap Brothers mehrfach besiegt? Commander Zed halten Sie für Ihren besten Kumpel? Okay, dann versuchen Sie doch einmal, unsere Savegames auf der Cover-CD-ROM zu lösen. Wir suchen nämlich Deutschlands beste Z-Feldherren und werden in Kürze zusammen mit Warner Interactive den deutschen General Zed küren.

BISHERIGE ERGEBNISSE

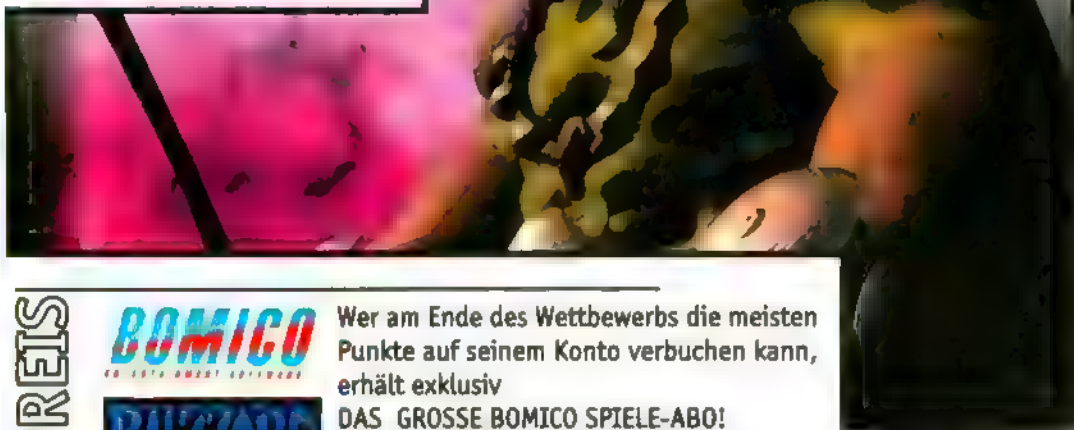
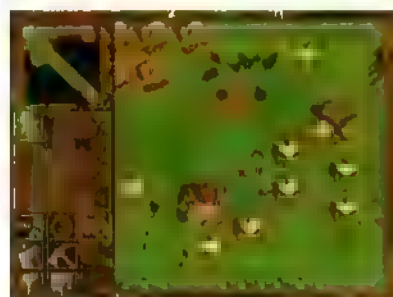
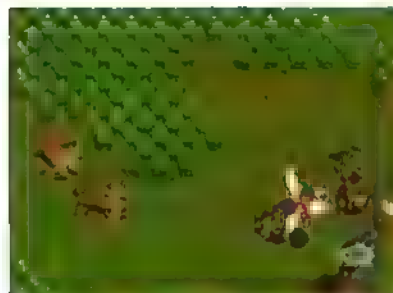
	Zeit	Verluste
1. Sascha Szala, Bad Salzflun	3:28	5
2. Thomas Rustemeier, Marl	4:03	3
3. Axel Albietz, Endingen	4:07	5
4. Robert Nittel, Görlitz	4:28	5
5. Florian Mederer, Schwabach	4:38	7
6. Mike Grobosch, Wittenberg	4:39	8
7. Siegbert Kaiber, Albstadt	5:25	0
8. Harald Eßler, Düren	5:28	8
9. Peter Fischer, Kaufbeuren	5:29	0
10. Bernd Laumann, Frankfurt	5:29	4

PC Action sucht den General Zed



Dies ist die Karte des Levels für unseren General Zed-Wettbewerb. Wer hier mit der besten Punktezahl ins gegnerische Fort marschiert, kann ganz groß absahnen.

DER WARCRAFT 2 POWER-LEVEL



DER PREIS

BOMICO
EDITION

BILZARD
ENTERTAINMENT

Wer am Ende des Wettbewerbs die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen kann, erhält exklusiv

DAS GROSSE BOMICO SPIELE-ABO!

Ein Jahr lang bekommt der Sieger jeden Monat ein aktuelles PC-Spiel aus der Bomico-Kollektion. Jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß beim Erkunden!

Die Vorgeschichte

Es herrscht Ruhe in Azeroth. Nach der Zerstörung aller Zugangswege glaubt man sich sicher vor weiteren Bedrohungen durch die orkischen Horden. Nach ausufernden Siegesfeiern sind die Kämpfer zu ihren Familien und Höfen zurückgekehrt, um sich nun wieder dem friedlichen Broterwerb zu widmen. Das Land erblühte wieder, die Allianz der Menschen mit den Zwergen und den Elfen hatte Erfolg, der sich in regem Handels-

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computac Verlag

Redaktion PC Action

Kennwort: Spielerforum - Warcraft 2

Isarstr. 32-34

90451 Nürnberg

treiben niederschlug. Wen wundert's, daß erste Botschaften über orkische Stämme, die angeblich weit im Südosten auftauchten, als spaßiges Gerücht abgetan wurden. Woher sollten die denn kommen? Sind nicht alle Portale auf ewig zerstört? Doch weitere Boten kamen und taten Kunde von besorgniserregenden Vorgängen: So sollten angeblich einige kleine

Dörfer verwüstet und deren Bewohner zum größten Teil als Sklaven gefangengesetzt worden sein. Aber auch von Streit unter den Horden wurde berichtet. Ein Stamm soll sich geweigert haben, ein erneutes Gemetzel anzurichten, wurde jedoch überwältigt und ebenfalls versklavt. Offensichtlich handelt es sich tatsächlich um mehr als um Gerüchte.

Scheinbar hatten einige versprengte Orks im fast unbesiedelten Südosten überlebt und zu neuer Stärke gefunden. Obwohl man langsam erkannte, daß eine neue Bedrohung entsteht,

Levels auf der CD-ROM

Auf der CD finden Sie im Tool-Bereich zehn neue Levels, die zu den 50 Gewinnern unseres Design-Wettbewerbs zählen!

konnten sich die hohen Herren nicht dazu entschließen, sofort hart und entschieden einzugreifen. Man vertändelte wertvolle Zeit in Kommissionen, die wochenlang redeten, stritten und diskutierten, jedoch zu keinem Ergebnis kamen. Einer jedoch wußte: Wenn nicht sofort etwas unternommen wird, bricht ein neuer Sturm aus Eisen, Feuer und Verderbnis über das aufstrebende Land herein.

Er machte sich allein - nur begleitet von einem getreuen Knappen - in aller Stille auf, um sich selbst von den Zuständen in der fernen Provinz zu überzeugen. Sein Name ist Lothar.

Der Spiel-Modus

Als Spieler haben Sie nun die Aufgabe, mit Lothar die SO-Provinz zu erkunden, eventuell Verbündete zu finden und die Orks zu vernichten. Bevor Sie den letzten Ork bzw. das letzte orkische Gebäude zerstören, speichern Sie bitte das

Nachschub für Warcraft 2! Auf unserer Cover CD-ROM finden Sie im Verzeichnis Spielerforum das Szenario „PCACTION.PUD“, das Sie in Ihr Warcraft 2-Verzeichnis kopieren können. Dieses Szenario wurde eigens von unserem Strategie-Experten Uwe Symanek für Sie entwickelt; rechnen Sie also mit dem Schlimmsten!

Spiel unter „RESULTAT“ ab. Führen Sie es anschließend zu Ende und notieren Sie die Punkte, die in der anschließenden Wertung vergeben werden. Diesen Punktestand notieren Sie dann bitte gut lesbar zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf das Etikett einer Diskette. Kopieren Sie nun aus dem Warcraft-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte den Spielstand für das Spiel „RESULTAT“ auf diese Diskette und senden Sie diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Adresse.

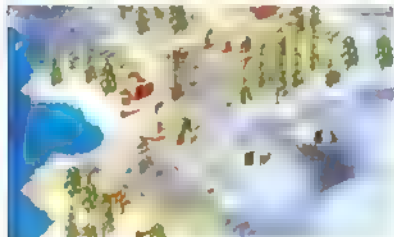
BISHERIGE RANGLISTE

1. Gilbert Beer, Wutöschingen. 135.754 Punkte
2. André Wippich, Wolfsburg. 104.967 Punkte
3. P. Hermes, Greifswald. 96.722 Punkte
4. Maik Reinhold, Halle. 93.774 Punkte
5. Conny Schmidt, Zerbst. 73.664 Punkte
6. Gerald Oujezky, Wien. 66.579 Punkte
7. Marian Roeder, Cottbus. 63.514 Punkte
8. Patrick Schulz, Rastede. 61.800 Punkte
9. Mario Wonisch, Enger. 58.760 Punkte
10. Ralf Hubner, Berlin. 57.773 Punkte

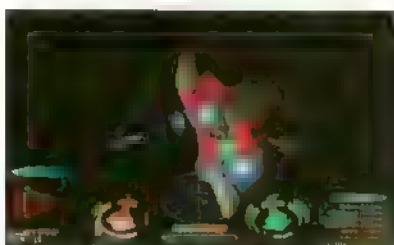
SPIELERFORUM



2 *Power F1: Domarks F1-Renner mit der blendenden Optik und dem schwachem Fahrmodell gibt es exklusiv nur in den Karstadthäusern zu kaufen und wird entsprechend platziert.*



5 *Die Siedler 2: Nach dem Erfolg des Hauptprogramms war der Schritt nach oben für die kleinen Wuselmännchen eine klare Sache.*



7 *Privateer - The Darkening: Origin hat sich Zeit gelassen. Erst als wirklich nahezu alle Bugs beseitigt waren, ging das Epos in die CD-ROM-Pressen.*



10 *DSA 3: Eines der erfolgreichsten deutschen Spiele-Serien. Schatten über Riva zehrt aber noch von der Atmosphäre der Vorgänger. Schwarze Auge-Fans danken es dennoch.*

BESTSELLER CD-ROM

Platz		Titel	Hersteller
1	◆	C&C Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
2	✱	Power F1	Eidos/Domark
3	▲	F1 Grand Prix 2	MicroProse
4	▼	Bundesliga Manager 97	Software 2000
5	✱	Die Siedler 2 Mission CD	Blue Byte
6	▼	Gold Games	Topware
7	✱	Privateer - The Darkening	Origin/EA
8	▼	Tomb Raider	Core Design/Eidos
9	▼	FIFA 97	Electronic Arts
10	✱	DSA 3 - Schatten ü. Riva	Topware
11	▼	Die Siedler 2	Blue Byte
12	◆	Hugo 4	ITE
13	▼	MS Flight Simulator 95	Microsoft
14	▼	Bleifuß 2	Virgin
15	✱	Civilization 2 Mission CD	Microprose
16	▼	Creatures	Millennium/Warner
17	▼	NHL Hockey 97	Electronic Arts
18	✱	Gigapack 1	Compilation
19	▼	Schleichfahrt	Blue Byte
20	▼	Rayman	Ubi Soft

*▼ = gefallen, ▲ = gestiegen, ✱ = Neueinstieg, ◆ = keine Veränderung

Quelle: Karstadt Charts

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:

Baphomets Fluch.....Virgin
Das Rätsel des Master Lu....Sanctuary Woods
Indiana Jones
and the Fate of Atlantis ..LucasArts
NormaltyGreman
Simon the Sorcerer 2...Adventure Soft

Simulation:

Hexagon KartellAscaron
Flight UnlimitedLooking Glass
F1 Grand Prix 2..... MicroProse
Strike CommanderOrigin
TFX Eurofighter 2000Ocean

Wirtschaftssimulation:

Bundesliga Manager
HattrickSoftware 2000
CapitalismSoftware 2000
Elisabeth I.Ascon
HattrickIkarion
Theme ParkBullfrog

Sport:

FIFA Soccer '97.....Electronic Arts
Links LSAccess
Neu: NBA Live '97Electronic Arts
NHL 97 Electronic Arts
Virtual Pool..... Interplay

Action:

Descent 2Interplay
Neu: Have a NICE Day ...Magic Bytes
Neu: Privateer - The Darkening...Origin
Schleichfahrt.....Blue Byte
Tomb RaiderEidos
Virtua Fighter PCSega PC

Rollenspiel:

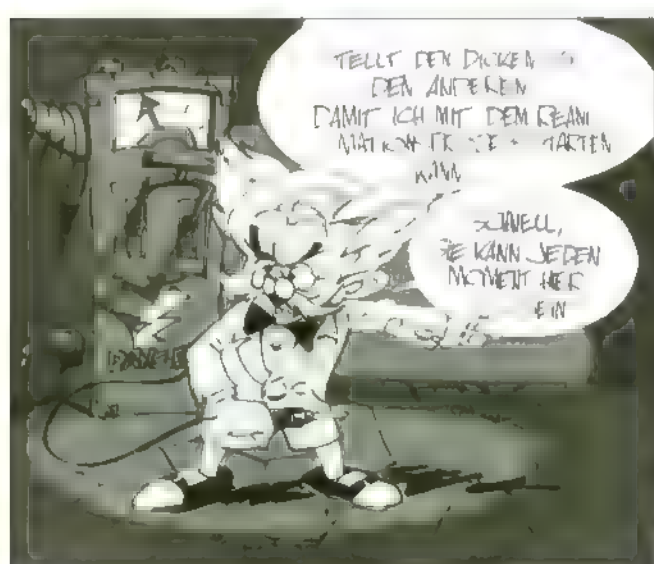
DiabloBlizzard
DSA3 - Schatten über Riva.....Attic
Lands of Lore Westwood
Ultima Underworld 2Origin
Wizardry 7Sir Tech

Strategie:

Civilization 2.....MicroProse
C & C Alarmstufe Rot.....Westwood
MAX.....Interplay
Master of Orion 2Micro Prose
Warcraft 2Blizzard
ZBitmap Brothers

Interaktive Filme:

Gabriel Knight 2Sierra
PhantasmagoriaSierra



...ABER SIE KOMMT!

SIE KOMMT SPAT..

BAZOOKA SUE

Distributed by:
LEISURESOFTE GmbH
59199 Bönen
Tel.: 02383 / 690

NEU: PC Games Cheat 2

- ohne teure Zusatzhardware -

professional

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie

Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler - überlisten Sie jetzt jedes PC-Spiel!

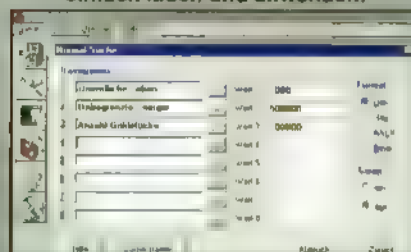
Komfortabel und einfach zu bedienen, können Sie jetzt alle Spiele überlisten! Dabei können Sie entweder bereits vorhandene Cheats aus der großen Datenbank auswählen oder Ihre eigenen Cheats erstellen, z.B. für „unendliches Leben“, „bessere Waffen“, „mehr Geld“ und vieles mehr!

Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, u.a. für „Command & Conquer“, „Civilization 2“, „F1 Manager“, „Rebel Assault 2“, „Siedler 2“, „SimCity 2000“, „Warcraft“, „Z“

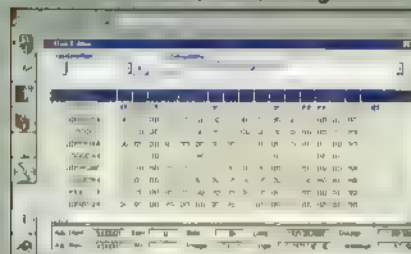
Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95;
Systemanforderung (empf.): 486 DX66, 12 MB RAM, 15 MB HD, CD-ROM, Mouse



Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!



Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.



Überlisten Sie über intelligente Routinen komfortabel jedes Spiel.

NEU!

PC Games Cheat 2
PROFESSIONAL

- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 200 Spieltrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur **DM 29,95*** im Handel.

*] unverbindliche Preisempfehlung

PC ACTION

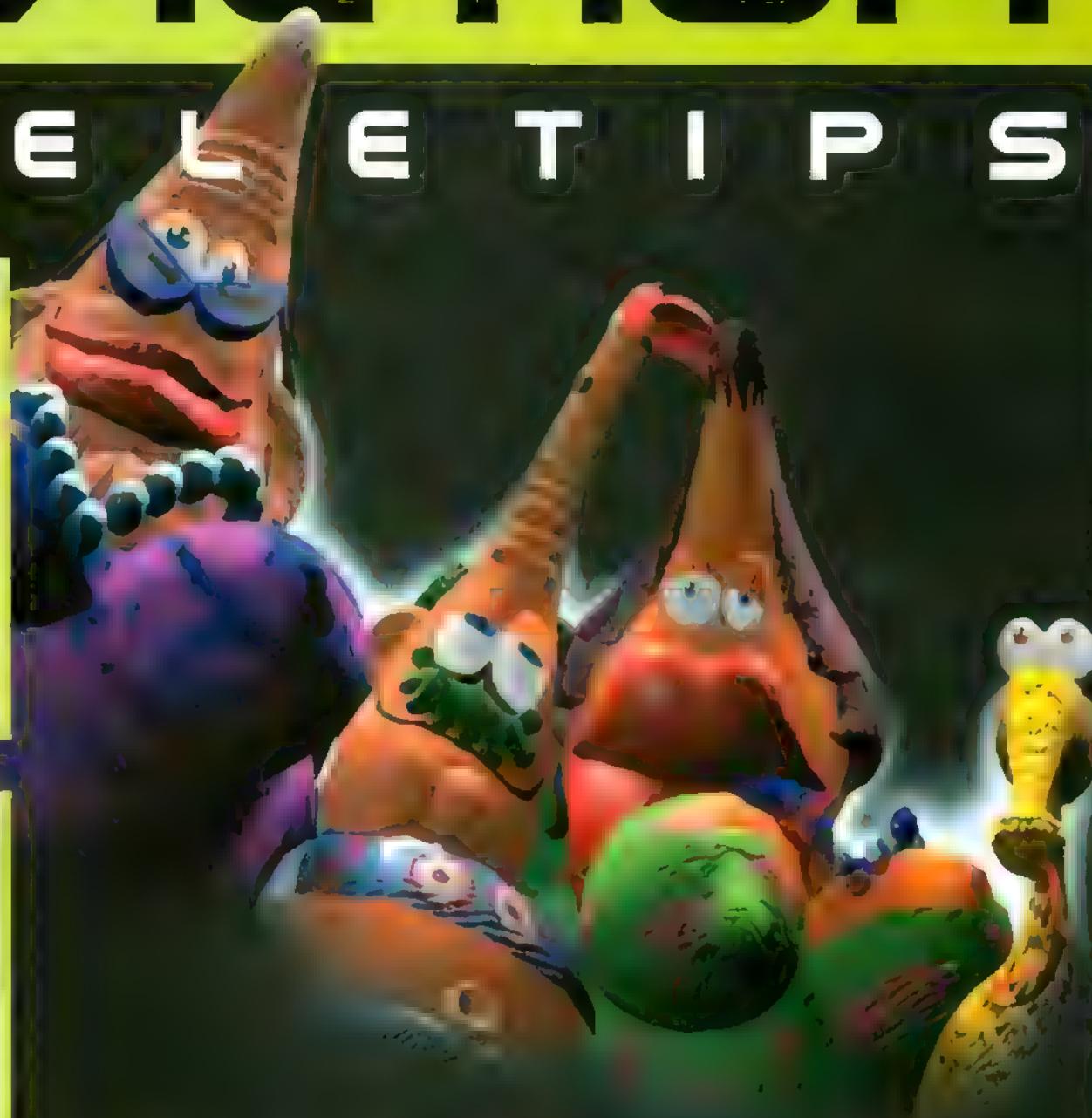
SPIELETIPS

Spieletips

C&C2 - Alarmstufe Rot, 2. Teil . . .	118
Down In The Dumps	128
F1 Grand Prix 2, 5. Teil . . .	142
Privateer 2 - The Darkening, letzter Teil	116
Realms Of The Haunting . .	136

Kurztips

Bleifuß 2	150
C&C 2 - Alarmstufe Rot . .	150
CivNet	150
Daytona USA	150
Deadlock	150
Diablo Demo	150
Eradicator	151
Fifa 97	150
Gender Wars	150
Hellbender	150
Heroes Of Might And Magic 2 .	150
Master Of Orion 2	151
Mechwarrior 2: Mercenaries .	150
Megarace 2	150
Monster Truck Madness . .	150
NHL 97	151
Sim Copter	151
SkyNet	151



128

**Down in the
Dumps**

Die Blubs sind wirklich arm dran. Von Weltraum-Hooligans werden sie witzig mit Raumschiff einfach abgeschossen und landen dann auch noch ausgerechnet in einer irdischen Müllhalde. Jetzt liegen alle Raumschiff-teile wild verstreut in der Gegend herum, und an Rückkehr in die Heimat ist nicht zu denken. Mit Hilfe unserer Komplettlösung können Sie dieses Drama allerdings zu einem guten Ende führen.



112

Privateer

Im zweiten und letzten Teil unserer Lösung zu Origins Weltraum-Epos The Darkening befassen wir uns mit der kompletten Story. Wenn Sie mit Hilfe der Handelsliste aus der letzten Ausgabe bereits zu Vermögen gekommen sind, können Sie jetzt den roten Handlungs-faden aufnehmen und Lev Erris seine Identität wiedergeben.



136

**Realms
of the
Haunting**

Gremlin hat mit Realms Of The Haunting nicht nur das Gruseln wieder salonfähig gemacht, sondern lieferte zudem noch ausreichend Rätselstoff mit. Wie Sie den jungen Adam Randall am effektivsten vor den Mächten der Finsternis bewahren und welche Puzzles im Süden Englands auf Sie warten, erfahren Sie in unserem Games Guide.

Auf einen Blick:

- Erste Kontakte
- Kapsel-Quest
- Geleitschutz
- Anschaffen
- Mail-Betrieb
- Finish
- Nebensächliches

Wie lautete doch der Spruch eines bestimmten Kraftstoff-Herstellers: „Es gibt viel zu tun...“. Mit über hundert Missionen können Sie sich wirklich im Tri-System austoben. Aber keine Angst, Sie müssen beileibe nicht alle Aufträge erledigt haben, um zum Finish zu gelangen. Das folgende Story-Board führt daher lediglich - ergänzend zu unseren Tips der letzten Ausgabe - die wirklich notwendigen Knotenpunkte auf, die linear aufgebaut sind und zum Ziel der Hauptstory führen.

PRIVATEER 2 - THE DARKENING

In den Dialogen mit den Charakteren stoßen Sie auf das bekannte Wing Commander-System mit zwei möglichen Antworten. In den meisten Fällen führen beide Möglichkeiten zum gleichen Ergebnis, wenn dies nicht der Fall ist, wird dies explizit erwähnt.

Erste Kontakte

Als Spieler finden Sie sich zu Beginn in einer düsteren Spelunke



auf dem Planeten Hermes. Natürlich fehlt's am nötigen Kleingeld. Da kommt Barkeeper Joe mit seinem Vorschlag, sich einmal umzuhören, gerade recht. Levs erstes Etappenziel heißt Crius; im dortigen Hospital folgt eine Unterredung mit Dr. Loomis. Schon bald sollte sich Xavier Shondi per E-Mail während eines Fluges melden. Xaviers Auftrag läßt sich easy erledigen und bringt ein gutes Startkapital von 16.000 Cr. Nutzen Sie jetzt die Zeit bis zur nächsten wichtigen Mail (von Dr. Loomis) mit Aufträgen für einfache Handelsflüge zwischen Crius, Hermes und Anhur. Diese Strecken sind kurz (wenige Gegner) und bieten gute Gewinnmöglichkeiten (siehe Handelsta-

belle der letzten Ausgabe.). Nach Loomis Info gleich auf Crius landen. In der Kabinendatenbank, Sparte „Fahrzeuge“, ist der gesuchte Eintrag (M835-235M) über die Canerra. Ein weiterer Blick in die Sparten „Personen“ und „Gesellschaften“ ergibt den Standort von Taffins Firma auf Crius. Flugs geht's mit dem Transit zu besagtem Schrotthändler. Bei der Unterhaltung zweimal die Zähne zeigen, und schon gibt's die Information umsonst (ansonsten müssen Sie 10.000 bzw. 20.000 Cr. berappen).

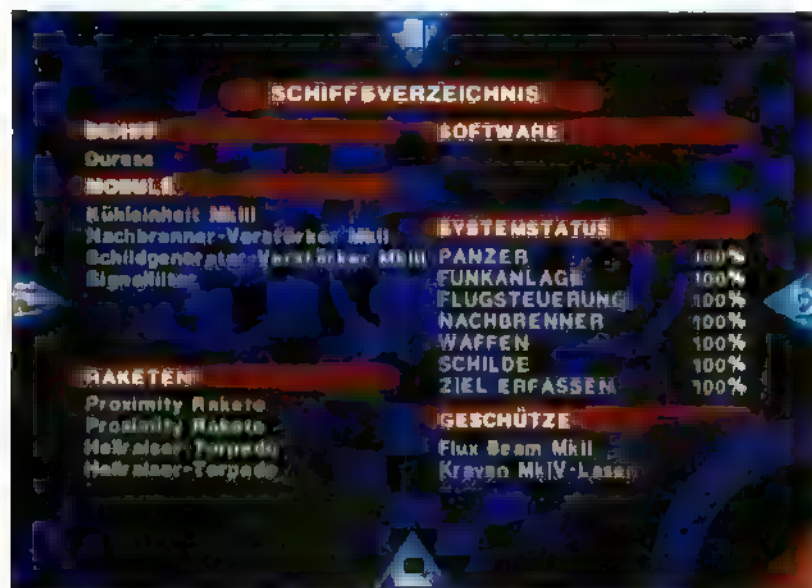
Kapsel-Quest

Angus Santana auf Anhur (Interplanetary Aid) liefert den nächsten Tip über die vermaledeite Kühlkapsel. Der gesuchte Eintrag (D285-067N) befindet sich in der Sparte „Fahrzeuge“ und führt Lev zurück nach Crius zu Shernikov Med. An der Rezeption können Sie wieder wählen; der schnellste Weg heißt einfach abwarten. Wenn Sie den guten Lev etwas leiden lassen wollen, pro-

bieren Sie die andere Variante - beide Wege führen zum Ziel. Auf Janus IV geht's dann weiter im Text; gerade rechtzeitig vor seinem Ableben offenbart Ihnen Jan Mittor den nächsten Hinweis. Auf nach Kappa Labore (Nav 139). Nach einer Zwischensequenz meldet sich CIS-Commander David Hassan. Die Unterredung mit Hassan auf Hades bringt neben neuer Ausrüstung (Blind-Fire und RTS-System) einen Auftrag auf Bex ein. Eilig macht sich Held Arris auf den Weg.

Geleitschutz

In der Bex-Datenbank gelangen Sie über „Gesellschaften“ - Blessed Aquawine und „Personen“ - Hugo Carmichael zu dessen Aufenthaltsort auf selbigem Planeten. Leider ist der gute Hugo nicht ganz so kooperativ; erst auf Hephaestus will er reden, und Sie sollen ihm Geleitschutz geben. Diese Mission ist schon richtig knackig, darum müssen Sie gut gewappnet sein (siehe



Um die Hauptstory zu beenden, müssen Sie nicht erst den Superfighter für 250.000 Cr. erworben haben. Der vorliegende Games Guide wurde mit der relativ günstigen Duress (60.000 Cr.) plus passender Ausrüstung abgeschlossen.

PC ACTION 2/97



Der wohl einzige Mann im Tri-System, der auf drei Konferenzen gleichzeitig sein kann: Santana.



Mit dieser reizenden Schönheit sollten Sie lieber in netter Form kommunizieren.



GELEITSCHUTZ

Mit dieser Ausstattung sollte der Geleitschutz für Hugo Carmichael kein Problem darstellen. Erst müssen Sie aber etwas Kleingeld verdienen.

Schiff: Duress

Waffen: 1 Kraven Mk II oder Kraven Mk IV (falls schon verfügbar);

1 Flux-Beam Mk II

Missiles: 6 Proximity

Equip: Schildgenerator Mk III

Signalfilter (ganz wichtig)

Kuhler Mk III

Afterburner Mk II

Auf Täuschkörper können Sie ruhig verzichten, da Sie schon mit der RTS-Einheit ausgerüstet sind.

Trotzdem müssen Sie damit rechnen, von der einen oder anderen Missile getroffen zu werden, da sie Ihnen im Dutzend um die Ohren fliegen werden. Mit dem starken Schildgenerator ist das allerdings kein großes Problem.

Kasten Geleitschutz!). Noch ein Tip: Speichern Sie ab, bevor Sie zu Hugo fahren. Wenn Sie den Auftrag dann nicht schaffen, weil Ihr Schiff einfach noch nicht gut genug ist, können Sie erst mal weiter fleißig Geld scheffeln und aufrüsten. Nehmen Sie dann einfach später den Storyfaden wieder auf. So können Sie auch andere schwere Missionen erst mal ausprobieren.

Anschaffen

Wenn Sie erfolgreich waren, geht's auf Hephaestus im Gourmet Hotel weiter. Mit der gefundenen Kapsel fliegen Sie beim alten Joe auf Hermes vorbei.



Denken Sie daran abzuspeichern, bevor Sie mit Hugo Carmichael sprechen; es könnte sein, daß Sie für den dazugehörigen Auftrag noch nicht gut genug ausgerüstet sind.

Durch ihn gelangen Sie an „Mafiosi“-Dimitri. Willig, Ihnen zu helfen, benötigt er die im Moment nicht gerade lächerliche Summe von 30.000 Cr. Na denn, viel Spaß! Ein Patentrezept gibt's leider nicht. Für die Hardcore-Fighter empfehle ich die wirklich schweren 10.000er Missionen aus dem Bulletinboard. Wer es lieber ruhig angehen will: Denken Sie daran, zwischen Hermes, Crius und Anhur läßt sich auch per Handel recht flott viel Geld verdienen. Wenn Sie die nötigen Mäuse zusammenhaben, melden Sie sich wieder bei Dimitri, der auch prompt saubere Arbeit abliefert.



Wenn Sie den Gefangenentransport erfolgreich verteidigt haben, erfahren Sie in den Gefängnishöhlen auf Hades endlich die Geschichte Ihrer Vergangenheit.



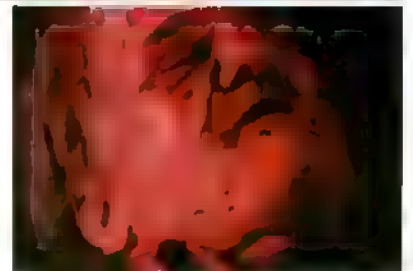
Brudertliebe ist nicht großgeschrieben in der Familie Arris.

Mail-Betrieb

Nachdem Lev die Datenkapsel studiert hat, klingelt ein gewisser Lord Mike Vonx per Mail an. Wollen Sie es mal richtig schwer haben, nehmen Sie dessen Auftrag ruhig an, immerhin gibt's 8.000 Cr. Es geht aber auch ohne diesen Auftrag mit der Handlung weiter. Wichtiger sind die Mails des „Unbekannten“, die Sie brav befolgen sollten. Nach der dritten Mail spricht auch der alte David Hassan mal wieder zu Ihnen durch den Äther. Erneut ist Hades das Ziel. Von dort fliegen Sie zu einer weiteren, recht happy Mission. Nehmen Sie unbedingt zwei Hellraiser-Torpedos mit an Bord, und leisten Sie sich einen guten Wingman. Fliegen Sie mit ähnlicher Ausstattung wie bei der Geleitschutz-Mission, leisten Sie sich aber zwei Hellraiser-Torpedos. Am Zielpunkt angelangt, schicken Sie zuerst die beiden Hellraiser auf den Weg, um die beiden Feind-Kreuzer wegzublasen. Jetzt ist es Zeit, die anrückende Jäger-Flotte abzufangen. Hier zählt sich besonders ein guter Wingman aus.

Finish

Genießen Sie erst einmal die folgende Zwischensequenz. Na, jetzt ist alles klar, oder? Bleibt nur noch, dem bösen Zwillingbruder das noch böhere Handwerk zu legen. Mit obigem Schiff dürfte das gar kein Problem sein; der „letzte“ Auftrag ist auf alle Fälle leichter als die vorige Mis-



Jedes Ekel findet sein verdientes Ende.

sion, also keine Angst. Sie müssen sich lediglich um die Unmengen feindlicher Jäger kümmern (Wingman mitnehmen); das Kronos-Flaggschiff wird von CIS-Fliegern zerlegt. Fliegen Sie zum Schluß auf die Kronos zu und genießen Sie in der Endsequenz einen wahrhaft ekligten Bruder.

Nebensächliches

Neben der Hauptstory gibt es noch jede Menge Mini-Quests, von denen sich einige wirklich lohnen. Es gibt dazu keinen linearen Aufbau, vielmehr hängt deren Erscheinen von verschiedenen Faktoren wie z. B. der Zahl der Abschüsse ab. Alle diese Aufträge erreichen Sie zunächst per Mail und sind mit Videos in Szene gesetzt (Melissa Banks, Tante Marie etc.). Auf keinen Fall sollten Sie die Mission von Ralph McCloud ausschlagen; wenn Sie



Der neue Clan-Chef auf dem Heimweg.



Zielanflug

Gegnerische Jäger kommen meist frontal auf Sie zu. Sie müssen nur die erste Salve abwarten und entsprechend gegenlenken bzw. nach oben/unten ausweichen. Der Gegner wird seine nächste Salve immer dorthin richten, wo Sie gerade hingelenkt haben. Sie können auch schon aus größerer Entfernung (ca. 350) ein paar Salven auf den Gegner abfeuern, meist fliegt er stur hinein.

NO CHANCE, PAL



Achten Sie beim Demon darauf, nicht zu nahe dranzukleben, sonst gehen Ihre Schüsse außen vorbel. Versuchen Sie, Ihr Schiff auf einen Abstand von ca. 50 bis 100 zu halten, dann haben Sie die besten Trefferchancen.

Kurz bevor ein Gegner Sie erreicht, wird er in aller Regel im 90°- oder 180°-Winkel abdrehen, und Sie können sich bequem anheften. Pech für den Gegner.

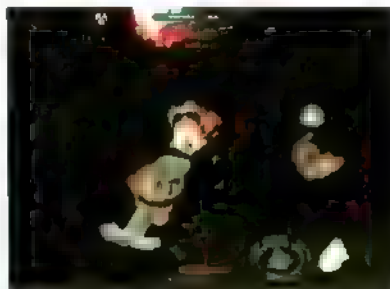


Eine der ungewöhnlichsten Schiffsformen in Privateer 2 und verdammt schnell (meist über 500). Für diese Burschen sollten Sie immer eine Proximity-Missile übrig haben, mit der Sie dieses Problem schnell loswerden.

i

DIE PRIVATEER-FLUGSCHULE

Wie schon bei WC ist es mit der gegnerischen Flugkunst nicht allzu weit her. Die größte Gefahr besteht in der häufigen Überzahl an feindlichen Fliegern. Aber keine Sorge, in diesem Abschnitt lernen Sie die wichtigsten Flugregeln.



Der Papago-Ashearer ist einer der wendigsten gegnerischen Jäger; sich ihm anzuheften ist nicht immer leicht.



Auch bei größeren Jägern wie der Vektor oder Vendetta klappt das Anhängen wie am Schnürchen. Fliegen Sie diese beiden Schiffstypen auch nie frontal an, da sie ein breit streuendes Laserfeuer legen. Dafür ist deren Panzerung ziemlich schnell geknackt.

Fähren

Meist zockeln diese schwerfälligen Kisten mit 48 kps durch den Raum. Deren Geschütze feuern besser als die der Jäger und können Sie schnell schwächen. Ihre Schußwiederholfrequenz ist aber sehr niedrig, so daß Sie im Anflug fast gemütlich ausweichen können. Schwachpunkte der Fähren sind das Heck und die Unterseite, von dort kommt am wenigsten Feuer. Fliegen Sie schnell diese Achillesferse an, bremsen Sie ab, und feuern Sie!



Fliegen Sie dicht an die Fähre heran (Reichweite unter 50), dann verstummt oft das Geschützfeuer.

Lasertürme

In einigen Missionen müssen Sie erst eine Reihe stationärer Lasergeschütztürme ausschalten. Es gibt dazu eine ganz einfache Methode. Halten Sie sich einfach aus deren Reichweite (250), bremsen Sie ab und lassen Sie es dann krachen. Missiles können Sie getrost einsparen.

Eskorten



Gefährlich sehen sie ja aus, aber hier gilt: Mehr Schein als sein!

Vergessen Sie nicht, vor dem Losfliegen dem zu schützenden Schiff den Startbefehl zu geben, sonst bleibt es am Startpunkt hocken. Speichern Sie es sich als festes Ziel ab, um jederzeit feststellen zu können, wie es um Ihren Schützling bestellt ist. Warten Sie immer solange, bis das Begleitschiff gesprungen ist, und folgen Sie ihm dann. Springen Sie zu früh, kann es vorkommen, daß es am letzten Navpunkt von plötzlich auftauchenden Piraten zerstört wird. Bei größeren



Gegen solche Monstren setzen Sie am besten einen Hellraiser-Torpedo ein. Fliegen Sie auf eine Entfernung von ca. 400 heran und schicken Sie Ihr Baby ab. Jetzt können Sie sich getrost anderen Aufgaben zuwenden.

Scharmützeln befehlen Sie Ihrem Schützling, die Position zu halten, damit er nicht schon weiterfliegt und am nächsten Navpunkt zerlegt wird.

Großangriff

Sollten Sie es mit besonders großen, starken Gegnern zu tun haben, verwenden Sie Torpedos oder Raketensalven. Rufen Sie dazu im Flug zunächst mit M den Missile-Schirm auf. Scrollen Sie mit H zu den gewünschten Missiles und aktivieren Sie sie mit N. Da Sie vor einer Mission nicht wissen, was Sie erwartet, speichern Sie ab und fliegen Sie den Auftrag zur Probe. Sollten Sie mit Ihrer Raketenbestückung völlig danebenliegen, laden Sie erneut und verwenden diesmal die richtigen Missiles.



Erinnert Sie die eigenwillige Schiffsform nicht auch an ein gewisses Katzen-Heim aus vergangenen Wing Commander-Tagen?

HARD & SOFTWARE

02841 - 94260

Im Ring 29 47445 Moers

Fax: 02841 / 942623

Händleranfragen erwünscht

6 JAHRE MLC

Hochprozentige
Angebote

PANZER DRAGON (SEGA) 74.95
TEST PC ACTION: 86%

**COMMAND & CONQUER 2
PLUS LEVEL CD 89.95**
original Version unzensiert: 84% !!!!

SEGA RALLY 74.95
TEST PC ACTION: 85%

DIABLO 77.95
TEST PC ACTION: 97%

TOMB RAIDER 67.95
TEST PC ACTION: 87%

REALMS OF THE HAUNTING 67.95
TEST PC ACTION: 86%

FLOTTENMANÖVER 72.95
TEST PC ACTION: 79%

RISIKO 72.95
TEST PC ACTION: 81%

HEXAGON KARTELL 79.95
TEST PC ACTION: 86%

LEISURE SUIT LARRY 7 77.95
TEST PC ACTION: 83%

NEED FOR SPEED S.E. 54.95
englische Version: 81%

FIFA97, NBA97, NHL97 69.95
deutsche Versionen alle über 80%

PRIVATEER 2 77.95
TEST PC ACTION: 84%

JAGGED ALLIANCE 2 74.95
englische Version: 87%

C&C 2 - LEVEL CD 14.95

Bestellannahme: Mo-Fr 10.00 - 20.00 Uhr
Sa: 10.00 - 14.00 Uhr
Ladenverkauf: Im Wallzentrum, 47441 Moers

Spiel des Monats:
COMMAND & CONQUER 2 79.95
original Version, unzensiert, noch härter, noch besser !!!!

DAYTONA USA 74.95	SCHLEICHFAHRT ! 69.95	PHANTASMAGORIA 2 79.95
STAR CONTROL 2 72.95	M.A.X. 79.95	MASTER OF ORION 2 89.95
MDK ! 89.95	JAGGED ALLIANCE 2 ! 89.95 + Level CD	LORDS OF THE REALM 2 77.95
DAGGERFALL ! 74.95	THEME HOSPITAL 69.95	FORMEL 1 ! 74.95
KINGS QUEST 3 79.95	SIM CITY 2000 ! 69.95 SIM EARTH SIM TOWER	NASCAR RACING 2 ! 79.95
DESTINY DERRY 2 ! 67.95	DOWN IN THE PUMPS 74.95	F22 LIGHTNING ! 79.95
SAPHOMETS FLUGH ! 67.95 TOONSTRUCK	WIZARDRY NEMESIS 74.95	SUPER EF 2000 ! 89.95

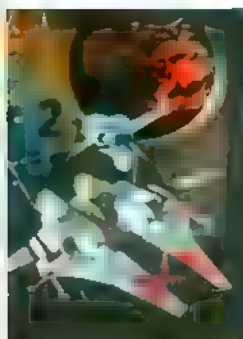
HARDWARE • CDROM	HARDWARE • SPEICHER
8-fach CDROM E-IDE 159.95	4 MB PS/2 Simm EDO 34.95
10-fach CDROM E-IDE 239.95	8 MB PS/2 Simm EDO 59.95
12-fach CDROM E-IDE 319.95	16 MB PS/2 Simm EDO 159.95
6x Wechsler Teac E-IDE 299.95	32 MB PS/2 Simm EDO 299.95
2/4-C. CD-WRITER SCSI 799.95	64 MB PS/2 Simm EDO a. Anfr.
CD-Rohlinge CDR-75 14.95	8 / 16 MB Dimm Modul a. Anfr.

HARDWARE • MULTIMEDIA	HARDWARE • ALLGEMEIN
Soundblaster 16 PnP 139.95	Thrustmaster 12 228.95
Soundblaster 32 PnP 209.95	Thrustmaster Game Card 64.95
Terr. Maestro 16/96SE 129.95	14.4 Modem+Voice ext. 64.95
Terratec Maestro 16/96 199.95	28.8 Modem extern 169.95
Terratec Maestro 32/96SE 399.95	33.6 Modem extern 199.95
Terratec Maestro 32/96 499.95	CD Leerhüllen 10er Pack 5.95
Aktivboxen 120 Watt 49.95	CD Leerhüllen 20er Pack 9.95
Aktivb. 3D Sound 300W. 88.95	Elsa Victory 3D -2MB 329.95

FINANZIERUNGS • ANGEBOTE	
CD-Recorder 2/4 fach Yamaha oder Grundig, internes Laufwerk mit SCSI Schnittstelle, 4-fache Geschwindigkeit beim Lesen und 2-fache beim Schreiben Barpreis 799.- 70.- CM	Pentium 133/1GB/CD 133MHz 133MHz HD, 8-fach CDROM, 8MB RAM AT, 16MB Cache, 256KB Cache, 256KB Windows 95, Control Drive 5.0, Word 7, Excel 7, Photo Works, Calamus, Star Office, Acrobat 1, Music Maker 1, Online Home Control, usw. Barpreis 1899.- 88.- CM
Matrox Mystique Die ultimative 3D/GD Spielkarte: 64 Bit Grafikprocessor für Win 95 mit VGA/1024x768 PCI Bus, 3D New Wave Engine für die meisten aktuellen 3D Games, 2MB SGRAM autorh. Auflösung 4k, 1k, 1k, 1k, 1k, 1k Barpreis 379.- 33.- CM	Pentium 166/1GB/CD 166MHz 166MHz HD, 8-fach CDROM, 8MB RAM AT, 16MB Cache, 256KB Cache, 256KB Windows 95, Control Drive 5.0, Word 7, Excel 7, Photo Works, Calamus, Star Office, Acrobat 1, Music Maker 1, Online Home Control, usw. Barpreis 2299.- 77.- CM
Thrustmaster T2 Lenkrod + Fußpedal zum Anschluß an Ihren PC Inklusive F1 Grand Prix Barpreis 299.- 27.- CM	Pentium 200/1GB/CD 200MHz 166MHz HD, 8-fach CDROM, 8MB RAM AT, 16MB Cache, 256KB Cache, 256KB Windows 95, Control Drive 5.0, Word 7, Excel 7, Photo Works, Calamus, Star Office, Acrobat 1, Music Maker 1, Online Home Control, usw. Barpreis 2449.- 82.- CM
Nintendo 64 Die 64Bit Spielekonsole stellt alles in den Schatten was Sie bisher an Edizität Grafik gesehen haben US Import Version Barpreis 499.- 44.- CM	P166 Game-PC 166MHz 1 2GB 16MB RAM 8x CDROM 15" Monitor 3D Grafik, 3D Cyberbille Wings Extreme, Thrustmaster T2, F1 G. Prix, C&C2, Tomb Raider Barpreis 3549.- 119.- CM

3D-Cyberbrille 89.95

Finanzierung ab 300.- DM möglich.
Effektiver Jahreszins = 12.9%



- Bug Report
- Der Preis ist heiß
- Die schnelle Mark



Sprich mit Bernice Barlow



In der Bar lernen Sie eine nette Dame kennen, die 8.000 Mäuse für Sie bereithält, wenn Sie ihr mit einer kleinen „Gefälligkeit“ aushelfen. Ziehen Sie ihren früheren Arbeitgeber aus dem Verkehr!

lung des ersten schon so ausgepowert, daß Sie erst mal zwischenlanden müssen, um Raketen nachzuladen und vollzutanken. Wenn Sie Pech haben, ist es dann für die weiteren Aufträge schon zu spät.

Der Preis ist heiß

Noch ein Wort zu den Missionen, die Sie am Bulletin-Board angeboten bekommen. Die richtig lukrativen Einsätze (8.000 und mehr Cr.) sind durch einen meist sehr hohen Schwierigkeitsgrad nicht gerade einfach. Dafür sollten Sie schon entweder verteuert gut fliegen können oder ein entsprechendes Schiff wie die Danrik, Ketzer, Faldari oder Freij besitzen. Dies gilt übrigens auch für den Auftrag von Lord Vonx.

Die schnelle Mark

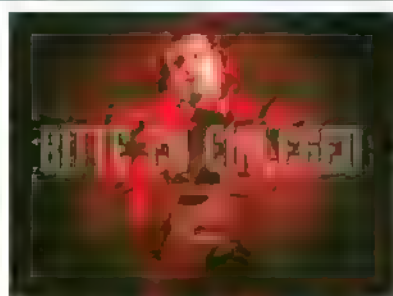
Sollten Sie im Bulletin-Board einer 7.000er Mission von B. Carlson über den Weg laufen, greifen Sie zu. Dies ist wirklich relativ leicht verdientes Geld. Sie müssen nur ein paar Jäger und einen Kreuzer erledigen. Auch dieser Auftrag wiederholt sich mehrfach! Dagegen können sich einzelne Missionen durchaus als Falle entpuppen, z. B. melden sich per Mail die „good ol' boys“, um Sie um Hilfe zu bitten. Wenn Sie annehmen und hinfliegen, erwartet Sie dann ein Söldner namens R. Ronnie, der Ihnen ans Leder will.

Stefan Weiß



BUG-REPORT

Gemäß der letztjährigen Gewohnheit, den Käufern nicht einwandfrei laufende Spiele anzubieten, muß auch Origin diesbezüglich mildernden Tadel einstecken, da das Spiel zu Abstürzen neigt, was besonders beim seltener erforderlichen CD-Wechseln auftritt. Ein Blick in Compuserve bestätigt, daß das offensichtlich kein reines Konfigurations- oder Hardwareproblem ist. Tritt auch bei Ihnen dieses Problem häufiger auf, versuchen Sie einmal, in Ihrer config.sys die Filebuffer auf 50 zu erhöhen (Buffer=50). Folgende Fehler fielen außerdem auf:



Die „Problem-CD“ auf unseren Testrechnern.

Missionsprobleme: Einige Aufträge lassen sich partout nicht beenden, weil entweder Navpunktangaben fehlen oder auch trotz siegreicher Mission kein Erfolg verbucht wird (z. B. ein Auftrag von der Firma Davis & Co.). Das einzige, was Sie tun können, ist, sich den Auftrag zu merken, einen alten Spielstand zu laden und den Auftrag dann abzulehnen.

Fenstergröße: Manchmal reicht bei einer Missionsbeschreibung das Textfenster nicht aus, um bis zum Ende zu lesen. Sie können den Auftrag auf gut Glück annehmen und dann im PAD oder im All per Alt + D das Briefing nachlesen.

Der Nachrichtenscreen: Ab der zweiten Spielhälfte führt das Anklicken des Nachrichtenschirms mitunter zum Systemabsturz.

Auch mit dem Abspielen der Videosequenzen gibt es vielerorts Probleme. Es kann helfen, bezüglich der Konfiguration einige Änderungen vorzunehmen. Probieren Sie es ohne Speicherverwaltungsprogramme wie emm386 und auch ohne smartdrive.

Origin sammelt diesbezüglich Fehlermeldungen von Spielern; zögern Sie also nicht, die EA-Hotline anzuwählen. Zur Zeit wird dort eine weitere Optimalkonfiguration zusammengestellt, und auch ein Patch ist zu erwarten.

ihm erfolgreich helfen, erhalten Sie einen nagelneuen Mk IV Laser, das lohnt sich! Auch andere Aufträge lassen sich sehen: Bill Maddox (6.000 Cr.), Bernice Barlow (8.000 Cr.) und Lord Vonx (8.000 Cr.). Darüber hinaus gibt es noch die Missionen, die Sie mit eingeschaltetem Notrufempfänger (O-Taste) erhalten. Bei langem Spielen können diese sich auch wiederholen, ebenso wie die Aufträge aus den Bulletin-Boards der Kabinen. Hierzu gleich noch ein Tip: Nehmen Sie lieber immer nur eine Hilferuf-Mail entgegen, und deaktivieren Sie gleich danach den Notrufempfänger, bevor Sie noch mehr Mails erreichen. Da die Aufträge oft große Flugstrecken erfordern, sind Sie meist nach Erfül-



Wenn Sie Spaß am Rätseln haben, versuchen Sie sich mal an dieser Mission. Und falls Sie sich doch verrechnet haben sollten, die gesuchten Navpunkte lauten 120, 24 und 21.

069 - 332 353

Mo-Fr. 09.30-19.30 Uhr

Fax 069-30851087 T-Online *soco#

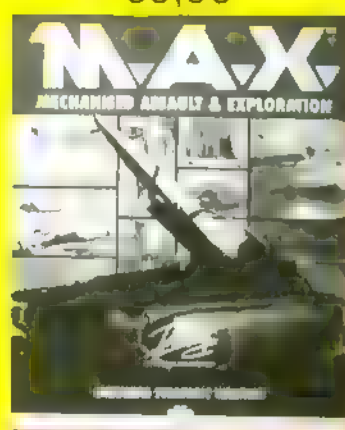
Software Company

3 Skulls of the Toltecs	DV	69,90	König der Löwen	DA	54,90
3D Ultra Pinball 2	DV	69,90	Lands of Lore 2*	DV	84,90
Absolut Pinball	DA	54,90	Leisure Suit Larry 7	DV	79,90
Ace Ventura	DV	59,90	Lighthouse	DV	79,90
Afterlife	DA	69,90	Links LS	DA	89,90
AH64D Longbow	DV	79,90	Links Pelikan Hill	EV	49,90
AH64D Flashpoint Korea	DV	39,90	Lords of the Realm 2	DV	79,90
Alien Incident	DV	44,90	Magic the Gathering*	DV	79,90
Alien Trilogy	DV	69,90	MAD TV 2	DV	71,90
Amv I of Dawn	DV	74,90	Mechwarrior 2 inkl. Data	DV	49,90
American Dream	DV	34,90	Mechwarrior 2 Data	DV	39,90
Animal*	DV	79,90	Mechwarrior 2.MERCENARIES	DV	79,90
ATF Gold*	DV	79,90	Mega Race 2	DV	54,90
Azrael's Tear	DV	69,90	Monopoly	DV	54,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV	67,90	Muppets Inside	DA	69,90
Bedlam	DA	64,90	Myst	DV	69,90
Belrayl in Antara*	DA	79,90	Nato Fighters (ATF-Data)*	DV	34,90
Belfuss	DV	49,90	Nascar Racing 2	DA	74,90
Blood & Magic AD&D	DV	79,90	NBA Live 97	DV	74,90
Boong!	DV	49,90	Need for Speed Edt.	DV	79,90
Bundesliga Manag.97 Ver. 1.2	DV	69,90	Neverhood	DA	99,90
Bugl	DV	49,90	NHL Hockey 97	DV	69,90
Cheesmaster 5000	DV	69,90	NHL Powerplay Hockey 97*	DV	79,90
Chronicle of the Sword	DA	69,90	NFL Quarterback 97	DV	79,90
Civilization 2	DV	74,90	Nhlst	DV	64,90
Civil War General	DV	79,90	NFL 97 - John Madden	DV	69,90
Command & Conquer SVGA*	DV	89,90	Normality	DV	79,90
Command&Conquer inkl. Data	DV	89,90	Orion Burger	DV	74,90
Com&Conq.2 inkl. Level-CD	DV	99,90	Outpost 2*	DV	89,90

Diablo
74,90



M.A.X.*
69,90

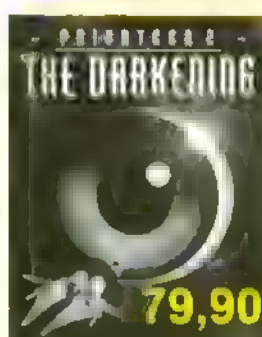
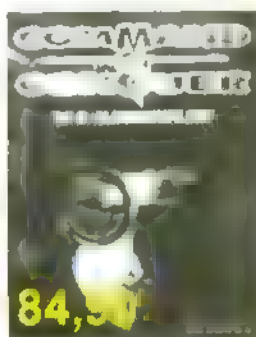


Mit Mut, Macht und Magie Das Strategiespiel der nächsten Generation!



TOP'S

Akte Pandora	79,90
Baphomets Fluch	64,90
Bleifuß 2	59,90
Creatures	64,90
Daggerfall	69,90
Discworld 2	79,90
Fifa Soccer 97	74,90
Flottenmanöver	69,90
FORMEL 1*	84,90



TOP'S

JAGGED ALLINACE 2*	69,90
KKND*	54,90
MDK*	79,90
MS FLIGHTSIM.6	84,90
PHANTASMAGORIA 2	79,90
POWER F1	74,90
SCHLEICHFAHRT	69,90
SCHWARZE AUGEN 3	34,90
SEGA RALLY	69,90
SYNDICATE WARS	69,90



Command&Conquer Data	DV	24,90
Conquest of the new World	DV	49,90
Crusader - No Regret	DV	64,90
Cyber 2	DV	69,90
Cyberstorm	DV	79,90
Dawn of Darkness*	DV	79,90
Deadly Tide	DA	79,90
Deadlock	DV	79,90
Descent 2	DA	49,90
Descent to Undermountain	DA	79,90
Destruction Derby 2	DA	69,90
Die Fugger 2	DV	54,90
Die gr Schlacht i d Ardennen	DV	69,90
Die gr Schlacht u Gettysburg	DV	69,90
Die gr Schlacht um Waterloo	DV	69,90
Die gr Schlacht um Shio*	DV	69,90
Dominion*	DV	79,90
Down in the Dumps	DV	69,90
Earthsiege 2	DV	79,90
Earthworm Jim 1+2 DOS	DV	64,90
Ecstasia 2*	DV	74,90
E sabeth I	DV	69,90
Eurofighter 2000 inkl. Tact-Com	DV	81,90
Eurofighter 2000 Tact-Com	DV	34,90
Eurofighter 2000 Super	DV	81,90
F1 Manager 96	DV	69,90
F1 Grand Prix 2	DV	79,90
F1 Grand Prix 2 Perfekt	DV	29,90
F22 Lightning 2	DV	79,90
Fifa Soccer 96	DV	59,90
Fire Fght	DV	59,90
Flight Commander 2	DV	69,90
Flying Corps	DV	81,90
Fragile Allegiance	DV	79,90
FX Fighter Turbo	DV	64,90
Gabriel Knight 2	DV	67,90
Gearheads	DV	49,90
Gene Machine	DV	74,90
Gene Wars	DV	69,90
Golden Gate Klier	DV	74,90
Grand Prix Manager 2	DV	81,90
G-Nome*	DV	84,90
Guts 'N' Garters	DV	84,90
Have a nice day	DV	59,90
Hexagon Kartell	DV	62,90
Hind	DA	59,90
Holiday Island	DV	69,90
Hugo 4	DV	59,90
Hunter Hunted*	DV	84,90
Hyperblade	DV	81,90
Interstate 76*	DV	84,90
Iron & Blood	DA	74,90
Iznogoud*	DV	69,90
Jedi Knight*	DA	84,90

Panzer Dragon	DV	74,90
Pax Imperia 2*	DV	89,90
Pete Sampras Tennis*	DV	79,90
Planer 2	DV	69,90
Planer 2 Mission	DV	23,90
Power Pack 4	DV	79,90
inkl. Fifa 96 Rally Champion Chip Magic		
Carpet 2, 8 Puddon Pad		
Wir führen auch Lösungshefte, Magic-Karten Zubehör Wissens- und Lernsoftware Leve-CD's ab DM 14,90		
Power Chess*	DV	89,90
Puppen, Perlen Pistolen	DV	79,90
Quest for Glory Coll.	DA	69,90
Rally Racing 97	DV	74,90
Realms of the Haunting	DV	79,90
Ripper	DV	59,90
Risiko	DV	69,90
Rückkehr nach Krondor*	DV	79,90
Shattered Steel	DV	69,90
Sherlock Holmes-Tato Rose	DV	74,90
Siedler 2	DV	69,90
Silent Hunter	DV	69,90
Silent Hunter Mission Patrol	DV	24,90
Sim City CD Collection	DV	89,90
Simon the Sorcerer 1+2 Edt	DV	49,90
Sonic CD	DV	54,90
Star Control 3	DA	79,90
Starcraft*	DV	79,90
Star Trek - Academy	DV	39,90
Star Trek - Borg	DA	69,90
Star Trek - Deep Space Nine	DA	69,90
Star Trek - Klingons	DV	69,90
Star Trek - Warrior Set	DV	69,90
Theme Hospital*	DV	74,90
Time Commando	DV	69,90
Tomb Raider	DV	64,90
Toonstruck	DV	69,90
Trophy Base 2*	EV	69,90
Tunnel B1	DV	84,90
Versaille 1685	DV	74,90
Virtua Cop	DA	74,90
Virtua Fighter	DV	69,90
Warcraft 2 Edt. Inkl. ExpSet	DV	79,90
Warcraft 2 Exp Set	DV	24,90
Warwind	DV	69,90
Wing Commander 4	DV	54,90
Wing Command. Krlrathi Saga*	DV	54,90
Wizardry Gold*	DV	74,90
Wizardry Nemesis*	DV	74,90
Worms inkl. Reinforcement	DV	69,90
Worms Reinforcement	DV	34,90
X-Wing vs. Tie-Fighter	i.Vorb.	
Z	DV	69,90

LOW BUDGET!

11th Hour	DV	29,90
3D Lemmings	DV	19,90
Bioforge	DV	29,90
Bundesliga Manager Pro	DV	19,90
Colonization	DV	24,90
Crusader: No Remorse*	DV	29,90
Deadelus Encounter	DV	24,90
Der Reeder	DV	14,90
Destruction Derby	DV	29,90
Die Siedler 1	DV	29,90
Die Siedler 2 Mission	DV	29,90
Discworld	DV	29,90
Dungeonmaster 2	DV	29,90
Earthsiege 1	DV	24,90
Earthworm Jim WIN 95	DV	32,90
Ecstasia	DV	19,90
Games Gold		39,90
40 Top Spiele, 15 CD's		
Grand Prix	DV	24,90
Grand Prix Manager	DV	39,90
Indy Car 2	DV	34,90
Jagged Alliance	DV	29,90
Kings Quest 7*	DV	24,90
Larry 6	DV	24,90
Lemmings 1-3		27,90
Little Big Adv	DV	29,90
Magic Carpet 2*	DV	19,90
Master of Magic	DV	24,90
Might & Magic Trilogy	DV	39,90
Outpost*	DV	24,90
Pirates Gold	DV	24,90
Pitfall	DV	29,90
Pizza Connection	DV	19,90
Pro Pinball The Web	DV	25,90
Railroad Tycoon Deluxe	DV	24,90
Shanghai-Great Moments	DV	24,90
Simon 1	DV	24,90
Simon 2	DV	29,90
Shivers	DV	19,90
Space Quest 6*	DV	24,90
Star Trek-Final Unity	DV	39,90
Stonekeep	DV	34,90
Teamchef	DV	29,90
Theme Park Classic	DV	29,90
T 1	DV	24,90
Top Gun	DV	29,90
UFO	DV	24,90
Volgas	DV	29,90
Warcraft 1	DA	24,90
Wing Commander 3	DV	34,90
Woodruff	DV	21,90
Wipe Out	DV	19,90

PLAYSTATION!

Sony Playstation	389,90
Memory Card	44,90
Control Pad	39,90
Baphomets Fluch	DV 89,90
Black Dawn	DA 99,90
Bubble Bobble 2*	DA 89,90
Command & Conquer	DV 89,90
Crash Bandicoot	DV 99,90
Crow:City of Angels	DV 89,90
Crusader: No Remorse*	DV 89,90
Destruction Derby 2	DA 99,90
Dragonheart	DV 89,90
Fifa 97	DV 79,90
Formel 1	DA 89,90
Hexen	DA 89,90
Legacy of Kain	DV 89,90
Legacy of war*	DA 89,90
Manic Karts*	DA 89,90
Myst*	DV 89,90
NBA Live 97	DV 89,90
NHL Hockey 97	DV 79,90
Pandemonium	DA 84,90
Pitball	DV 89,90
Reloaded	DV 79,90
Sim City 2000	DV 89,90
Soviet Strike	DV 79,90
Syndicate Wars	DV 79,90
Tekken 2	DA 99,90
Tomb Raider	DV 84,90
Tunnel B1	DV 84,90
Wing Commander 4*	DV 99,90
Wipe Out 2097	DA 99,90

Gamestore Frankfurt:



Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr
TEL: 069 - 30 851 069

Preise sind Versandpreis ALLE WEITEREN SPIELE auf ANFRAGE! DV=Dt. Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl. Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,00 Versandwert (Software) portofrei Vorkasse DM 6,90 Nachnahme DM 9,90 zgg. DM 3,00 NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50 Software-Company, Gerlachstr. 40, 65929 Frankfurt HANDLERANFRAGEN ERWUNSCHT Änderungen und Irrtümer vorbehalten



Auf einen Blick:

- Alliierten Missionen
- Mission 6a & 6b
 - Mission 7
 - Mission 8

In dieser Ausgabe liefern wir Ihnen die Komplettlösungen zu den Missionen 6 bis 11 der Sowjets und der Alliierten. Wenn Sie Neueinsteiger in das Command & Conquer-Imperium sind, sollten Sie sich noch einmal unsere allgemeinen Tips aus der letzten PC Action zu Gemüte führen, wo alle relevanten Einheiten detailliert beschrieben wurden. Die letzten Missionen und Tips zu Multiplayer-Spielen folgen in der nächsten Ausgabe. Viel Spaß beim Erobern!



C & C ALARMSTUFE ROT

Die Alliierten-Missionen



Mission 6a und 6b

Sie können wieder zwischen zwei Szenarien wählen, die sich jedoch weder im Auftrag noch in der grundsätzlichen Taktik unterscheiden. Lediglich die Himmelsrichtungen sind etwas unterschiedlich. Wir haben uns für die „Schweiz“ entschieden.

Zunächst werden Sie fortlaufend von Süden her mit Infanterie angegriffen, die von einem Feindcamp etwas südlich Ihres Ausgangspunktes entsandt wird. Sichern Sie Ihren Stützpunkt durch Rak-Zeros, die locker im Gelände verstreut werden, gegen Flugzeugangriffe ab und erobern Sie dieses Camp im Süden recht bald; das sollte mit einigen Panzern und Schützen kein Problem darstellen. Sinnvoll ist es natürlich, die Kaserne

dort zu erobern und nicht zu zerstören. Von nun an werden Sie durch Landungstrupps genervt, die aus SO und SW kommen. Den SO-Strand können Sie stark verminen, was zumindest Panzern die Landung unmöglich macht. Bei Ihren Kraftwerken lohnen sich Tarnbunker gegen Luftlandetruppen. Ihre Flak richtet sich vor allem nach SW, da dort die Insel mit dem Hauptlager des Feindes liegt und folglich von dort die MIGs

und Yaks stammen. Sobald Sie einigermaßen bei Kasse sind, beginnen Sie, reichlich Kanonenboote aufzubauen. Damit wird die See von den U-Booten gesäubert, und anschließend werden im äußersten SO der Karte die Kraftwerke des Feindes vernichtet. Nun ist die Tesla-Spule, die den Zugang zum Hafen im SW der Feindinsel bewacht, wirkungslos und kann ebenfalls durch die Boote zerstört werden, die sich auch um

Übernehmen Sie als Tech-Zentren
Zerstören Sie den blauen Vorhang



Zur Verteidigung der Basis benötigen Sie unbedingt auch Tarnbunker, da die Sowjets auch mit Infanterie angreifen.



Den massiven Luftangriffen aus SW begegnen Sie am besten durch den Bau einer FlaRak-Stellung und mehreren RAK-Zeros.

heranstürmende Panzer, den U-Boot-Stützpunkt und den Bauhof kümmern. Setzen Sie Ihren Spion in ein Transportboot und landen Sie ihn dort an. Vorsichtig, am Strand entlang, nähert er sich dem Tech-Center im SO, immer auf die Hunde achtend, die Patrouille laufen. Schon ist Teil 1 der Mission erfüllt. Säubern Sie nun den nördlichen Teil der See von U-Booten. Im NO der Insel werden Sie einen weiteren Strand finden, der sich vortrefflich für die anstehende Invasion eignet. Gehen Sie folgendermaßen vor: Bringen Sie einen schnellen MTW dort an Land, lassen Sie diesen etwas auf die Feindpanzer zufahren und dann wieder einbooten. Die Panzer werden ihm folgen und können von den Kanonenbooten bekämpft werden. Auf diese Weise wird schon ein Großteil der Streitkräfte eliminiert. Mit ca. 10 Panzern, einigen Rak-Zeros und Schützen (wegen der Hunde!) sollte die weitere Operation zumindest einen Brückenkopf einbringen, der Ihnen die Landung eines weiteren MTWs mit 5 Invasoren ermöglicht. Diese schicken Sie zur Fahrzeugfabrik im SW Ihres Lan-

dungspunktes. Zumindest im Test hat der Feind nach dem Verlust dieser Fabrik sofort die restlichen Gebäude verkauft. Mit etwas Verstärkung sollte es nun leicht möglich sein, die restlichen Einheiten aufzureiben.



Mission 7

Wieder landen Sie im Nordwesten einer großen Landmasse. Ihr erstes Missionsziel liegt in einem kleinen Camp etwas südlich: die Radarstation. Sobald Sie Ihren Stützpunkt wieder gegen Flieger und Panzer abgesichert haben, erobern Sie dieses Camp. Vorsicht: Die Kaserne wird vom Feind verkauft, sobald Ihre Sta-

tusanzeige in den roten Bereich gerät. Wenn Sie sie erobern wollen, geht das nur mit vier Invasoren. Drängen Sie den Feind etwas nach Osten zurück, damit er nicht mehr an die Mineralfelder heran kann. Von nun an bauen Sie hauptsächlich Zerstörer. Mit einer starken Flotte säubern Sie wieder die See von U-Booten. Die Tesla-Spule am NW-Ende des großen Feindcamps kann durch sie bekämpft werden, da so ein Zerstörer schon etwas aushält. Zerstören Sie nun alles, was an der Küste des Feindes in Ihre Reichweite gerät. Das eigentliche Missionsziel liegt im äußersten SO und besteht aus mehreren U-Boot-Werften. Wenn Sie die Tesla-

Spule dort ärgert, müssen Sie das Feindlager erstürmen, was allerdings keine große Herausforderung darstellen sollte. Die Kraftwerke für diese Spule liegen im SW des Stützpunktes.



Mission 8

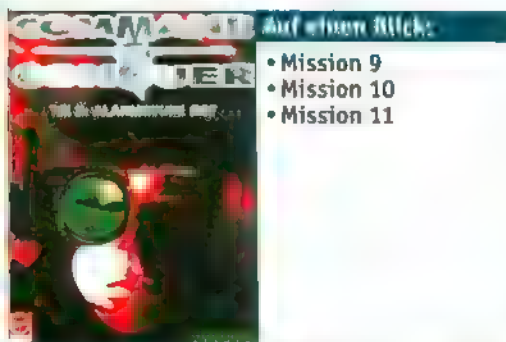
Hierzu gibt es nicht viel zu sagen. Der springende Punkt ist, mit der Truppe im SO sofort nach NW durchzubrechen und dort den Bauhof zu errichten, damit die Reparaturfunktion für die Gebäude zur Verfügung steht. Errichten Sie Bunker, verminen Sie andauernd die Zugänge, bauen Sie Panzer en masse. Zerschießen Sie die Schutzmauer, die das Testgebäude umgibt, da



Fairer Kampf: Zerstörer und Hub-schrauber verfügen über Raketen.



Gegen eine solche Flotte von MIGs ist jedes Gebäude wehrlos. Mit den YAKs bekämpfen Sie Infanterie.



- Mission 9
- Mission 10
- Mission 11

der Feind dort gerne Fallschirm-Trupps absetzt. Achten Sie auf Ihre Energieversorgung, da die feindliche Luftwaffe bevorzugt Ihre Kraftwerke angreift. Trotz der offensichtlichen Hektik ist dieses Szenario eines der leichteren, wenn Sie unseren Tips Folge leisten.



Mission 9

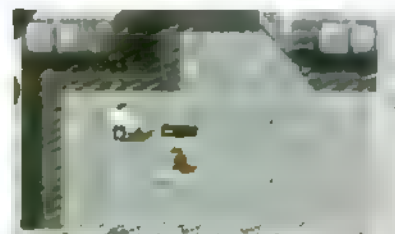
Auch diese Mission hat keine besonderen Harten. Bauen Sie in Ruhe Ihren Stützpunkt aus. An sich brauchen Sie nur Flak und Rak-Zeros gegen spätere Fliegerangriffe. Allerdings sollten Sie eine sehr starke Zerstörer-Flottille

aufbauen, die, neben den U-Booten, alles aufs Korn nimmt, was im Feuerbereich liegt. Durch eine Scheininvasion locken Sie den Feind in den Feuerbereich Ihrer Schiffe und zerstören seine Waffenfabrik durch Invasoren, sobald er genügend geschwächt ist. Nun ist es ganz einfach: Spion fährt im BMT rein, Kosygin kommt raus, wird eingeladen, verfrachtet und fertig.



Mission 10

Nun wird es wieder deutlich gemeiner. Stalin versucht tatsächlich, den Krieg durch massiven Einsatz seiner Kernwaffen vorzeitig zu entscheiden. Klar, daß Sie das verhindern müssen. Sie befinden sich im SW der Karte in einer Position, die so schlecht nicht ist. Sie können nur von N und O her angegriffen werden, wobei Wald und Hügel Ihr Camp so abgrenzen, daß schließlich nur drei Zugänge existieren: einer im NW, einer im NO und einer im O. Der Feind traktiert Sie mit Standard-Angriffen: Den Zugang im NW attackiert er immer mit einem Panzer und einigen Infanteristen, den im NO mit Flammenwerfern, den im O mit Panzern und V2. Außerdem schickt er immer wieder mal MIGs und Chopper. Also: Im NO reichen zwei Kanonenbunker und zwei getarnte MG-Bunker vollkommen aus. Mit einem Panzer und einigen Schützen ist dieser Zugang mehr als gut gesichert. Im NO sind zwei getarnte Bunker genug; Sie sollten dort jedoch auch zwei Flaks postieren. Nach O hin bauen Sie drei Kanonenbunker und stellen ei-



Geschafft! Der letzte Überlebende des Einsatzteams hat den entscheidenden Computer erreicht, womit Stalins Vorhaben, mit Atomwaffen eine Entscheidung zu erzwingen, vereitelt wäre...



Wie erwartet, wird der eiserne Vorhang der Sowjets natürlich sehr gut bewacht, ...



... was jedoch nichts hilft, wenn Ihre Chopper massiert zum Einsatz kommen!

nige Panzer und Rak-Zeros dahinter, die die V2 angreifen, bevor diese auf die Bunker schießen. Sie werden sehen, daß der Feind auf diese Weise keine Chance hat, größeren Schaden anzurichten. Das Camp wird durch mehrere Flaks und Rak-Zeros gegen die Luftangriffe geschützt. Wichtig ist, bald ein Tech-Center zu errichten, damit Sie durch den Satelliten einen Überblick erhalten. Nun sehen Sie, wo die zu infiltrierende Anlage steht: Im NO, umgeben von Flammentürmen, Tesla-Spulen und vielen Einheiten des Feindes. Bauen Sie nun ca. 4 Heliports und kaufen weitere 4 Hubschrauber dazu. Mit diesen zerstören Sie zunächst alle Flak-Raks, damit Sie diesbezüglich Ruhe haben. Nach der Zerstörung des Bauhofes nehmen Sie sich noch die Fahrzeugfabrik und einige Kraftwerke vor. Nun schießen Sie eine Bresche in die feindlichen Linien, die vom O-Ausgang Ihres Camps in direkter Linie zur Kommandozentrale der Sowjets führt. Beseitigen Sie alle Soldaten in diesem Bereich, natürlich auch die Hunde. So, nun schicken Sie einen Spion hin, der das Gebäude infiltriert; Sie werden feststellen, daß um die Zentrale herum Minen (oder was auch immer) verborgen sind. Der Spion geht zwar drauf, was aber nichts macht. Womöglich haben Sie schon die Meldung erhalten, daß Stalin die Raketen abgeschossen hat. Ab dieser Meldung läuft die Zeit: Je

früher Sie mit Ingenieuren in das Kommando-Gebäude eindringen, desto mehr Zeit haben Sie dort, um die Anlagen zu deaktivieren. Sie brauchen, um einigermaßen streßfrei Ihrem Auftrag nachkommen zu können, mindestens 15 Minuten! Also, halten Sie sich nicht mit weiteren Gebäuden oder Truppenteilen auf, sobald Sie diese Bresche geschlagen haben: Setzen Sie einige Ingenieure in einen BMT, fahren diese direkt an die Zentrale heran und schicken sie hinein. Nun schaltet das Spiel um: Sie befinden sich im Inneren, verfügen über einen großen Schützentrupp, drei In-

genieure, einen Mech.-Bot (sehr nützlich!) und drei Spione. Wie nicht anders zu erwarten, sind die vier Computer, die es abzuschalten gilt, in den Ecken des Gebäudes untergebracht. Sobald Sie alle Ingenieure verloren haben, ist das Spiel verloren! Also halten Sie die Jungs immer im Hintergrund. Die Aufgabe ist ansonsten klar: Die Schützen schießen den Weg frei, ein Ingenieur geht an den jeweiligen Computer. Sobald er nahe genug ist, erhalten Sie eine entsprechende Meldung. Problematisch wird nur der Flammenturm im NW: Der kann nur von einem Ingenieur abgeschaltet werden;

das Kontrollpult befindet sich im NO des Raumes. Achten Sie hier auf die Schußfrequenz des Turmes; nach mehreren Anläufen wird es sicher gelingen, den Burschen ungegrillt durchzubringen. Gleich nach der Abschaltung des letzten Compis ist die Mission siegreich beendet: Stalin verfügt nun nicht mehr über Kernwaffen. Auf nach Moskau!

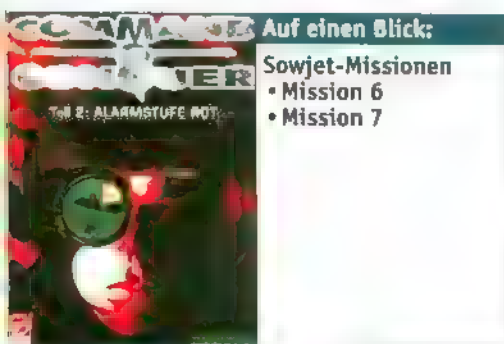


Mission 11

Sie befinden sich im SW der Karte und können nur von Norden und, über einen schmalen Durchgang, von Osten her angegriffen werden,



Wenn viele Panzer gegen viele Infanteristen aufgeboten werden können, sollte man sich nicht mit zeitraubenden Schießereien aufhalten, sondern einfach darüberfahren.



was jedoch, von einigen Luftangriffen abgesehen, zunächst unterbleibt. Bauen Sie Ihre Basis also in Ruhe aus und streuen Sie Flaks und Rak-Zeros zwischen die Gebäude; das reicht einstweilen. Sobald der Satellit aktiv ist, erschließt sich Ihnen die Lage: Im Norden ist ein relativ schwaches Camp, das nur durch jeweils zwei Teslas und Flammentürme gesichert ist. In der Mitte des Kanals befindet sich eine Insel mit mehreren Teslas und einigen FlaRaks. Auf der anderen Seite finden Sie ein entvölkertes Camp vor, dessen andersartige Farbe auf eine „Hilfsstreitkraft“ hinweist. Nun, mit einigen Choppern (ca. 6-8) ist das Problem im Norden schnell gelöst. Erobern Sie dort auf jeden Fall den Bauhof. Sobald Sie in der Lage sind, dort einen Hafen zu errichten, werden einige Zerstörer erstellt,

die, zusammen mit den Choppern, die nähere Umgebung von U-Booten säubern. Einige Invasoren in einem BMT werden, via Landungsboot, zu dem anderen Camp übergesetzt, nachdem die Chopper die Insel im Kanal gesäubert haben. Dort erobern Sie ebenfalls den Bauhof (schnell, da der Feind nach der Landung anfängt, auch dort aktiv zu werden), bauen eine Fabrik und zerstören mit ARI die restlichen Gebäude soweit möglich. Inzwischen durchkämmen die Zerstörer systematisch den Kanal, immer in Begleitung der Helikopter. Sobald das letzte U-Boot zerstört wurde, kommen von Süden her die Schiffe: einige Zerstörer und zwei Kreuzer. Wenn der erste Kreuzer das Szenario am Nordrand verläßt, ist die Schlacht gewonnen. Im Test wurde diese Zeit genutzt, um mit den Choppern die Kraftwerke und die FlaRaks im Norden des zweiten Feind-Camps zu zerstören. Womöglich ist diese Aktion für den Ausgang der Mission nicht wichtig, geschadet hat es auf keinen Fall. Trotz der Einfachheit der Mission sollten Sie sich beeilen, da die Zeit läuft und es dauert, bis Sie das letzte U-Boot aufgespürt haben.

Die Sowjet-Missionen



Mission 6

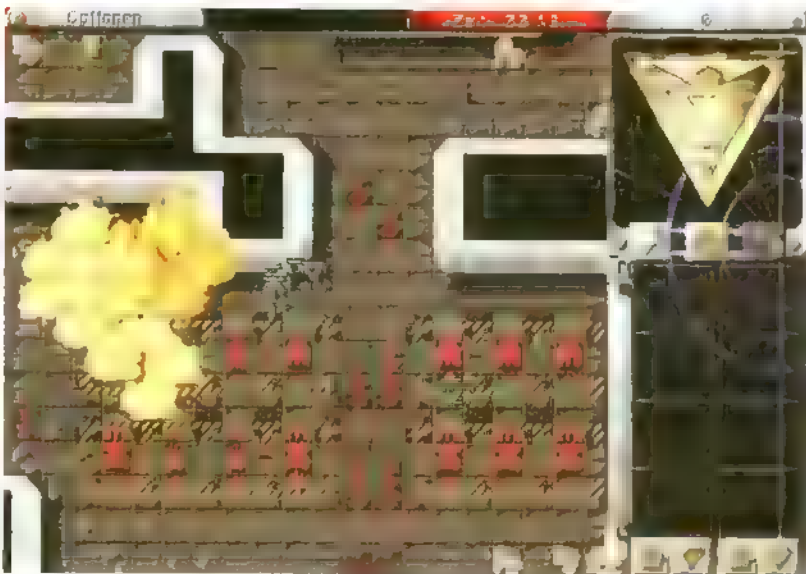
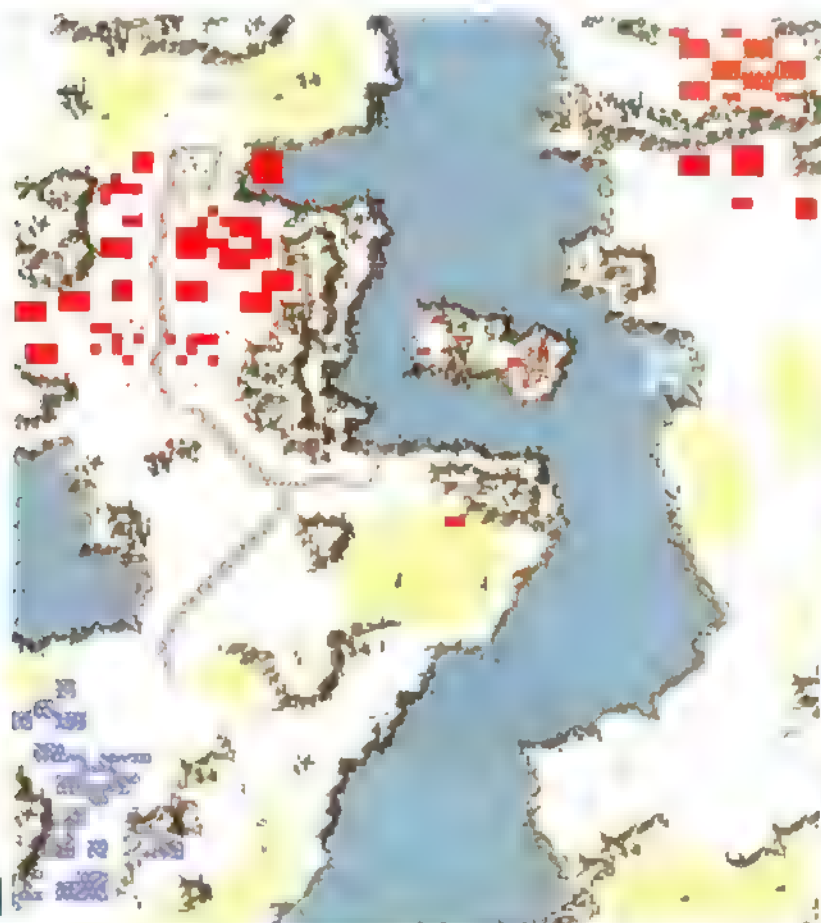
Sie werden während des Aufbaus Ihres Camps heftig und vor allen Dingen aus nördlicher Richtung angegriffen. Stellen Sie also sicher, daß dem Konvoi nichts passiert, während Sie Ihre Basis ausbauen. Sobald Sie genügend Kräfte aufgebaut haben, um den Verteidigungsring nach Norden hin auszudehnen, schaffen Sie sich ein starkes Yak-Geschwader an. Mit dessen Hilfe dürfte es kein Problem sein, die Feindbefestigungen im Norden einzunehmen. Die Brücke, über die der Konvoi am einfachsten die Karte verlassen kann, befindet sich im SW. Solange Sie die direkt dort stationierten Kräfte des Feindes in Ruhe lassen, werden diese auch nicht aktiv. Mit Ihren Yaks und/oder U-Booten können Sie anschließend die Feind-Schiffe versenken. Am anderen Ufer warten noch einige Feindpanzerchen auf Sie, die

aber keine große Bedrohung mehr darstellen. Schicken Sie den Konvoi los, sobald kein Feind mehr auf der Karte ist.



Mission 7

Eine Gruppe Schützen befindet sich bereits im Inneren des Reaktors, inmitten von gefährlichen Fässern und verfolgt von einem starken Detachement feindlicher Soldaten. Bewegen Sie die Truppe sofort nach rechts und dann nach Süden. Am Ende des Korridors lassen Sie dann aus sicherer Distanz auf das nächste Faß feuern, und die Verfolger sind Geschichte. Bewegen Sie den Trupp nun nach Westen. Als bald sehen Sie einen großen Raum mit sehr vielen Kampfhunden. Beseitigen Sie die Wachen, und die Hunde gehören Ihnen. Etwas nordwestlich von den Hunden befinden sich einige feindliche Schützen in einem Raum, die man beseitigen sollte, da sie



Im Wettlauf mit der Uhr müssen die Gebäude-Missionen absolviert werden. Jeder Mausklick muß stimmen, die Zeit ist knapp kalkuliert.



Wenn Sie einen feindlichen Hubschrauber mit Ihren Choppern angreifen, solange er am Boden ist, wird er auch bekämpft, wenn er abhebt.

einem sonst später in den Rücken fallen. Gehen Sie dabei äußerst vorsichtig zu Werke, da Sie jeden Hund und jeden Mann brauchen werden! Wenn Sie nun über die Karte scrollen, finden Sie im NW einen Saal mit den Ingenieuren, ohne die die Mission nicht zu erfüllen wäre. Sie werden nur von einem Mann bewacht. Bewegen Sie sich mit einem oder zwei Soldaten und einem Hund nach Westen, aber sehr langsam. Wann immer Sie ein Faß sehen, feuern Sie darauf, da dahinter meist einige Wachen auf Sie warten. Im letzten Raum vor dem Saal mit den Ingenieuren wartet schließlich noch ein weiterer Posten, der ebenfalls sehr vorsichtig zu kühlen ist. Der letzte Wachhabende ist kein Problem; ab jetzt steuern Sie auch die Ingenieure, und ein weiteres Areal wird



Sobald Sie die FlaRaks bzw. die Flak ausgeschaltet haben, können Sie mit Ihren Fluggeräten agieren, wie Sie wollen; die Abwehr durch den Mammut-Tank ist nicht annähernd so wirkungsvoll wie die einiger Rak-Zeros.

sichtbar: der Reaktorkern und die vier Kühltürme, aber auch Tanja mit einigen Schützen davor! Jetzt wissen Sie, warum Sie jeden Hund brauchen werden: Die gute Tanja wird durch den Umstand, daß sie jetzt vom Computer gesteuert wird, sicher nicht langsamer. In der Tat ist es meist so, daß sie erst vom letzten Hund zur Strecke ge-



Jetzt gilt's! Sie brauchen alle Hunde, um Tanja zu beseitigen. Rücken Sie danach sofort mit der Infanterie nach.

PC ACTION 2/97

GRUSELIG GÜNSTIG!

SOUNDKARTEN		GRAFIKKARTEN	
Soundblaster 32	185,-	Matrox Millennium 2MB VRAM	329,-
Soundblaster AWE 64	299,-	Matrox Mystique 3MB SGRAM	299,-
Terratec Gold 32/96 SE	115,-	Matrox Mystique 4MB SGRAM	399,-
Teapec Maestro 16/96 SE	219,-	Diamond Stealth 3D 2MB EDO	185,-
		Eld Victory 3D 2MB EDO	319,-
FESTPLATTEN		CD-ROMS	
Seagate 630MB 12ms	249,-	Sony 8fach	189,-
Samsung 1.6GB 11ms	385,-	Toshiba 8fach	199,-
Quantum Fireball 2 1GB 10,5ms	455,-	BIC 8fach	209,-
IBM Deskstar 3 2GB 9ms	629,-	Mitsumi 8fach	239,-
CPU		RAM	
Intel Pentium 120MHz	219,-	4MB PS/2 60ns	39,-
Intel Pentium 133MHz	285,-	8MB PS/2 60ns	55,-
Intel Pentium 166MHz	685,-	16MB PS/2 60ns	125,-
Intel Pentium PRO 180MHz	965,-	8MB EDO 60ns	55,-
IBM/Cyrix P166+	375,-	16MB EDO 60ns	125,-
AMD Pentium 133	199,-		
MAINBOARDS		MONITORE	
Asus P55T2P4 Intel 430HX 512KB	289,-	Samsung 15GLI	799,-
Gigabyte 586HX Intel 430HX	245,-	Samsung 17GLI	1.319,-
Gigabyte 586ATV Intel 430VX	209,-		
Chaintech 586VGM Intel 430VX	209,-		

Zahlung per Vorkasse, Nachnahme oder Kreditkarte.
Preise freibleibend inkl. MwSt. zzgl. Versand
Bestellannahme: Mo-Fr 10-12 Uhr u. 14-18 30 Uhr
Sa 10-13 Uhr

AKTUELLE TAGESPREISE AM TELEFON
KOSTENLOSE GESAMTPREISLISTE

ARIZONA
HARDWARE COMPONENTS MARK WEINER

Deutschland: 4-73730 Kirchheim/Teck - Fon 07021/3235-0 Fax 07021/3235-1

Da ist garantiert auch ein Magazin für Sie dabei!

PC GAMES

Deutschlands meistgekauftest
PC-Spielemagazin

PC ACTION

Das Profimagazin für den
PC-Spieler

AMIGA GAMES

Das große Amiga-Spielemagazin

SEGA MAGAZIN

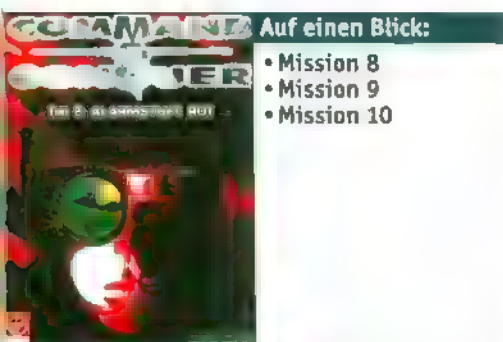
Die Nr. 1 für Sega-Fans

MEGA FUN

Der totale Videospielespaß

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für
Computer- und Videospielmagazine



Auf einen Blick:

- Mission 8
- Mission 9
- Mission 10

bracht wird, was bedeutet, daß die verbliebenen Wachen vom Rest Ihres Trupps zerstört werden müssen. Speichern Sie also besser ab, bevor Sie den Angriff starten! Nun flugs die Ingenieure zu den Kühltürmen gebracht und anschließend einen vor den Reaktorkern, und diese Mission ist überstanden!



Mission 8

Sie beginnen mit der Errichtung Ihres Camps im SO. Bauen Sie nicht zu dicht ans Wasser, da sonst andauernd Schiffe Ihre Gebäude beschießen werden. Von Norden her werden Sie immer wieder von Infanterie angegriffen, was durch eine Tesla-Spule sehr wirkungsvoll unterbunden wird. Etwa nordnordwestlich befindet sich ein kleines Feindcamp, das Sie alsbald einnehmen sollten. Zerstören Sie ruhig alles, da der Bauhof eine Attrappe ist! Die Aufklärung ergibt nun, daß sich das eigentliche Feindcamp wie-



Für beide Seiten gültig und in fast allen Missionen gleich: Eine möglichst große Übermacht aufbauen und damit entschlossen vorgehen, und der Feind hat keine Chance!

der im NW der Insel befindet. Ein reiches Mineralfeld entdecken Sie auf einer Halbinsel im SW. Also: Sobald das kleine Camp vernichtet wurde, ziehen Sie sich zurück und bauen Panzer- und Raketenverbände. Erobern Sie dann die Halbinsel im SW und sichern Sie die Furt etwas nördlich davon. Eine zweite Gruppe von Panzern und V2 besetzen den Durchgang zwischen den Bergen, der etwas nord-

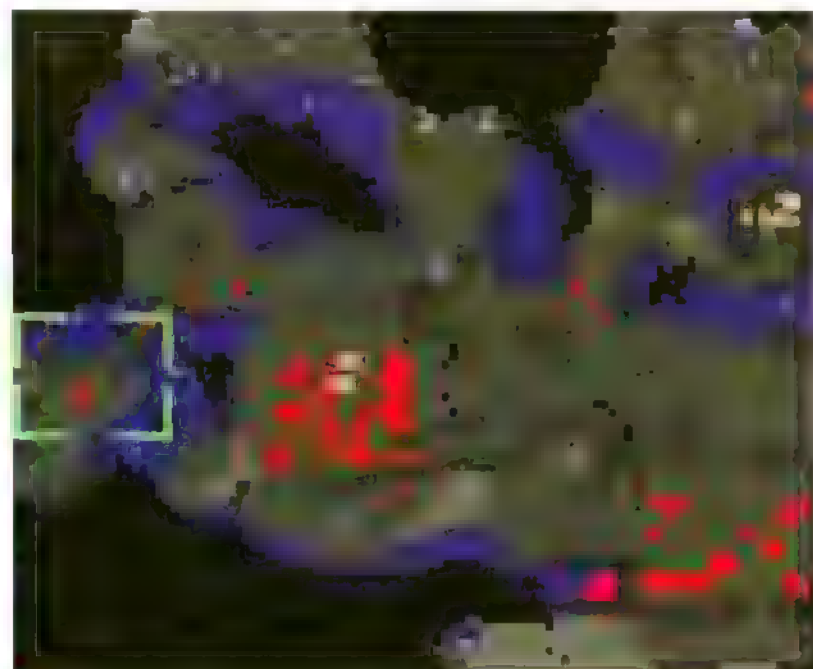
westlich des ehemaligen Camps zum Hauptstützpunkt führt. Bauen Sie im Süden Ihres Lagers noch eine Teslaspule auf, da dort immer wieder kleinere Trupps anlanden, um Sie zu ärgern. Schließlich wird ein dritter Trupp Panzer und V2 direkt nach Norden entsandt, wo das Mineralfeld des Feindes liegt, welches man sehr leicht vor weiteren Zugriffen sichern kann. Mittlerweile bauen Sie auch einige U-Boote, da der Feind viele Schiffe aufgeboden hat. Schließlich starten Sie den Angriff, indem Sie Ihre drei Ver-

bande gleichzeitig von drei Seiten losschlagen lassen.



Mission 9

Ihre Aufgabe besteht darin, einen sogenannten Konvoi, der jedoch nur aus einem Lastwagen besteht, daran zu hindern, die Karte zu verlassen. Gleich zu Beginn werden Sie heftig attackiert und müssen unbedingt darauf achten, keine Truppen und Gebäude zu verlieren (machbar!). Sofort nach dem Angriff entsenden Sie einen Mammut-Panzer nach Westen, dem ein Invasor folgt. Sie





Bauen Sie Panzer und V2s gegen die ersten Attacken!

finden einen Bauhof vor, den Sie sturmreif schießen und einnehmen. Nun haben Sie eine zweite Basis und werden außerdem zumindest von Westen her nicht mehr angegriffen. Wichtig ist diese Maßnahme auch deshalb, weil Sie jetzt Spione rekrutieren können, die völlig ungefährdet die Aufklärung des Terrains beschleunigen. An sich haben Sie auch nichts anderes zu tun, als Ihre Stützpunkte zu verteidigen und heftig aufzuklären. Es ergibt sich folgendes Bild: Die Insel kann über folgende Wege verlassen werden. Eine Straße im äußersten Südwesten, eine Straße im Nordosten und zwei Brücken im Nordwesten und Nordosten gilt es zu blockieren bzw. zu zerstören. Am einfachsten ist dies im SW: Lassen Sie einen Trupp Fallschirmjäger dort abwerfen und postieren Sie diese so, daß ein Vorbeikommen unmöglich wird. Die Brücken werden von den Fallschirnbomben zerstört (Mühsam! Immer vorher abspeichern!). Entlang der Südküste setzt der Feind immer wieder Trupps mit ARI, Panzern und Rak-Zeros ab, die bevorzugt Ihr neues Camp angreifen. Bauen



Bei unseren Testspielen nahm der Transporter immer den Weg über diese Brücke.

Sie dort also einige Bunker. Woher der fragliche LKW letztendlich kommt, war trotz extensiver Aufklärung nicht herauszufinden. In neun von zehn Fällen versuchte er, nach der Sprengung der Brücken die Insel im SW zu verlassen, was natürlich von den Soldaten dort vereitelt wurde. Wenn Sie sich stark genug fühlen, können Sie zur Sicherheit das Feindcamp im NO zerstören und an dem dortigen Ausgang einige Schützen postieren. Sobald Ihre Luftwaffe steht, empfiehlt es sich, die durch den Spion aufgeklärten Heli-Ports zu vernichten, da Sie dann weitgehend in Ruhe gelas-

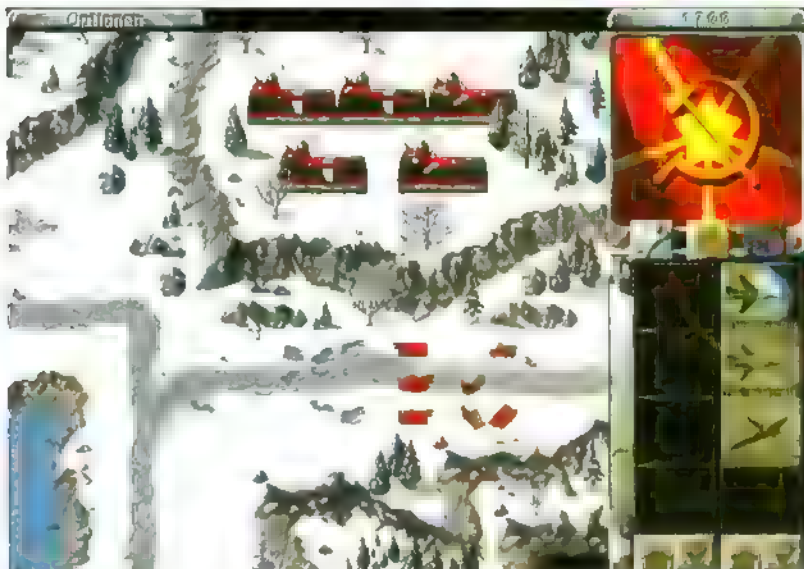
sen werden. Sobald dann Gewehrscüsse zu hören sind, war's das: Der LKW wurde durch Ihre Fallschirmjäger zerstört, die Mission kann abgehakt werden!



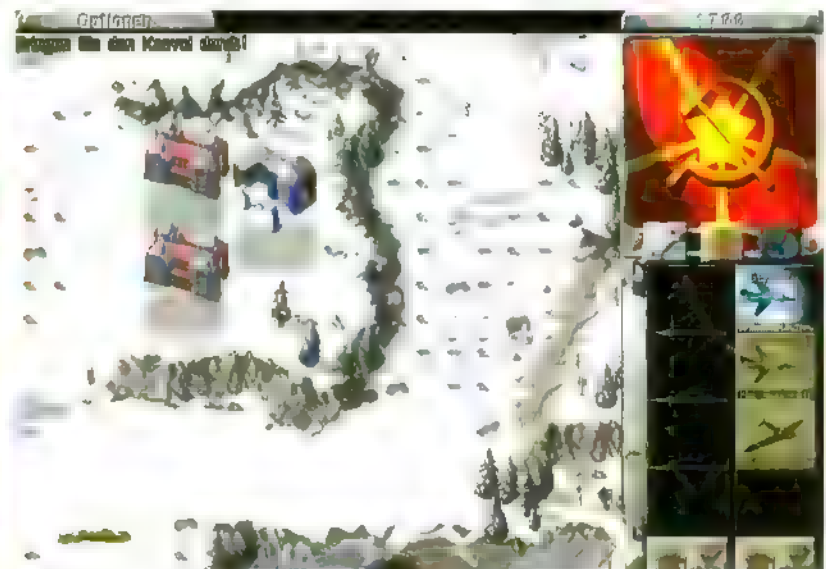
Mission 10

Diese Mission ist an sich recht einfach, da gegen die Feuerkraft der MIGs kein Kraut gewachsen ist. Diese Flugzeuge tragen demzufolge auch die Hauptlast der folgenden Kampfhandlungen. Nach dem Kampf, der gleich zu Beginn des Szenarios stattfindet, bringen Sie die Panzer und die LKW an den östlichen Rand der

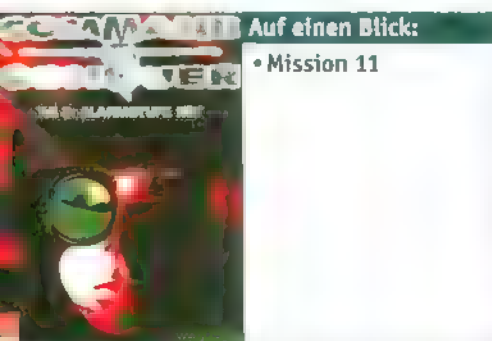
Karte zurück. Nun warten Sie in aller Ruhe, bis das Spionageflugzeug bereit ist. Lassen Sie Stück für Stück nach Osten hin aufklären. Die wenigen Flaks des Feindes werden durch die Flugzeuge zerstört. Schon bald machen sich zwei Zerstörer bemerkbar, die vorsichtshalber versenkt werden, da sie sonst immer wieder auf die Flugzeuge schießen und dieses oder jenes zerstören würden. Sehr viele Verluste können Sie sich nicht leisten, weshalb als nächstes die in der Gegend postierten Rak-Zeros von den Yaks vernichtet werden. Nun haben die MIGs leichtes Spiel, alle Panzer und



Genauso sollten Sie Ihre Transporter abschirmen, bis das Areal gänzlich von den Heerscharen des Feindes befreit ist.



Diesen Bauhof können Sie mit den Invasoren einnehmen, die Sie während des Spiels finden. Notwendig ist das aber nicht!

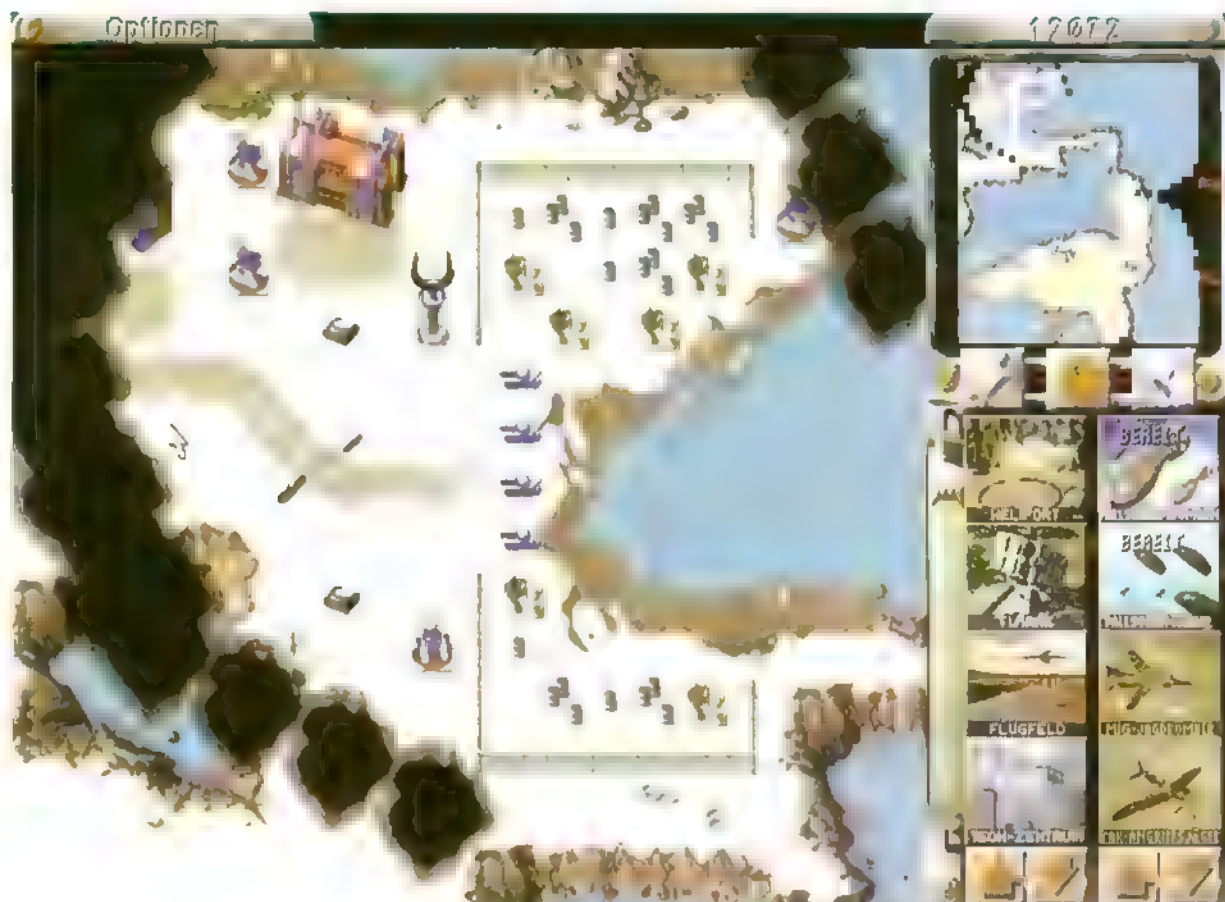


Bunker zu vernichten, während sich die Yaks um die Schützen kümmern. Sobald das Gelände gesäubert ist, fahren Sie mit dem Konvoi nach Westen, schießen mit den Panzern die Mauer kaputt, und schon sind Sie weiter. Übrigens: Wenn Sie auf dem Weg nach Westen am ersten Feindcamp vorbeikommen, erhalten Sie Unterstützung von Invasoren. Wenn Sie also lieber eine Basis mit allem Drum und Dran aufbauen wollen, können Sie das tun; notwendig ist es jedoch nicht.



Mission 11

Sie landen sofort am nächsten Strand im Norden und bauen etwas landeinwärts Ihren Stützpunkt aus. Der Feind greift von drei Seiten an: Von NW und SO mit Landungstrupps, die aus Panzern, ARI und Schützen bestehen, sowie mit einem Schlachtkreuzer, der von außen kommt und immer wieder im Süden auftaucht, um Ihre Gebäude mit wenigen Breitseiten zu zerstäuben. Die Marine-Einheiten im NO verhalten sich ruhig, weswegen Ihre



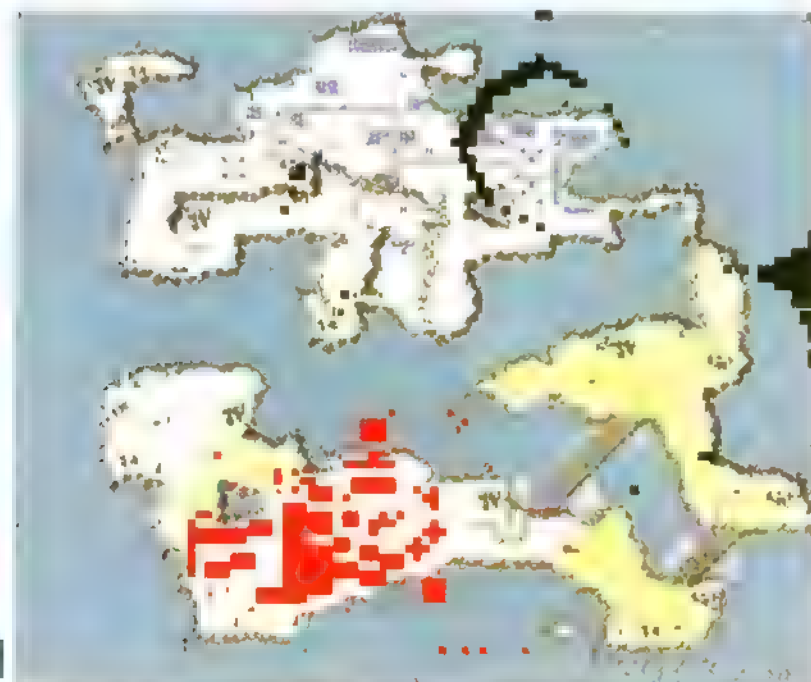
Hier stand einmal die Werft der Alliierten. Jetzt brauchen Sie nur noch aufzuräumen.

erste U-Boot-Basis am Südstrand entsteht. Zwei Tesla-Spulen im SO und NW Ihres Camps verhindern schlimmere Beschädigungen durch die Landungstrupps. So, der Rest ist eine Aufgabe für Ihre Luftwaffe. Bauen Sie ein starkes MIG-Geschwader und ein ebenso starkes mit Yaks. Mit den Fliegern vernichten Sie dann Schritt für Schritt alle Feindanlagen, wobei es wichtig ist, daß die Yaks zunächst die Rak-Zeros ausschalten und die MIGs anschließend die Kraftwerke ganz im Norden. Es folgt die

Marine des Feindes im NO Ihres Lagers, damit ohne Umweg der Hafen im NO zerstört werden kann. Hierzu sollten Sie jedoch vorher die dort befindliche Flak ausschalten. Zusammen mit den U-Booten wird schließlich die See von den Feindschiffen befreit. Versuchen Sie keine amphibische Landung zu unternehmen. Der einzige erreichbare Zugang befindet sich direkt gegenüber von Ihrem Camp am südlichen Strand der anderen Insel. Der Weg zu der einzigen Brücke ist jedoch total vermint, weshalb auch Mammut-Panzer

nicht sehr weit kommen würden. Überdies sprengt der Feind diese Brücke sofort. Also: Überlassen Sie es den Fliegern. Sobald kein Gebäude mehr steht, werden Sie sich wundern, warum die Mission nicht beendet werden kann. Aufschluß darüber erhalten Sie, wenn Sie einige Fallschirmjäger im Norden abspringen lassen und einzeln in die verschiedensten Richtungen schicken: Es gibt zahlreiche getarnte Bunker, die Sie alle demolieren müssen, bevor es endlich weitergeht.

Uwe Symanek



Mit Ihren Choppern und ein paar U-Booten müssen Sie zunächst das ganze Gebiet von feindlichen Schiffen säubern. Inzwischen können Sie sich eine große Flotte von MIGs aufbauen.

Ladengeschäft - Kiel

24105 Kiel, Knoop Weg 136a

Tel 0431-578180

Mo-Frei 10-14 und 15-18 - Sa 10-13 Uhr

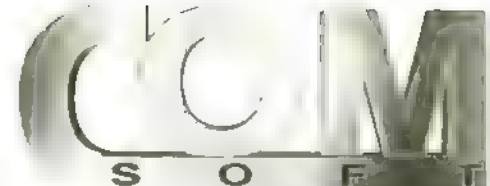
Nur Ladenverkauf, kein Versand !!

Tel: 04344 - 41 777

Rauher Berg 1, 24217 Schönberg, Fax -41779

Mo-Frei: 10 - 18 und Sa: 10 - 13 Uhr

Aktualitäten über BTX: COMSOFT#



Das neue Jahr fängt gut an!!

3 Skuls of the Toltecs ADV	DV 69,90	König der Löwen (WIN95) J&R *	DA 56,90
3D Ultra Pinball 2 SIM	DV 69,90	Krazy Ivan (Wn95) ACT	DV 76,90
ACE Ventura ADV	DV 58,90	Lands of Lore 2 ADV *	DV 84,90
Adams Family Pinball SIM *	DA 68,90	Last Blitzkrieg STR	EV 75,90
AH-64 Longbow Gold SIM *	DV 74,90	Last Rites ACT *	DV 51,90
Airbus 2 (Win95) SIM *	DV 72,90	Leisure Suit Larry 7 ADV	DV 79,90
Alien Trilogy ACT	DA 73,90	Links LS SPO/SIM	DA 89,90
Aladin (Win95) 3,5" Disk J&R	DA 56,90	Links Kurs 10 Kurse lieferbar ZUS je	DA 49,90
American Dream ADV	DV 34,90	Little Big Adventure 2 ADV *	DV 79,90
Animal SIM	DV 79,90	Loadstar ACT/SIM *	DA 79,90
Armored Fist 2 ACT/STR *	DV 84,90	MAD TV 2 SIM	DV 68,90
A.T.F. US Gold WIN95 SIM *	DV 79,90	Magic the Gathering (Win95) STR *	DV 79,90
Baldies STR *	MV 68,90	M.D.K. STR *	DA 79,90
Baphomets Fluch ADV	DV 69,90	Mechwarrior 2 Mercenaries	EV 79,90
Barbie - Druckstudio	DV 49,90	Megarace II ACT/SIM	DV 55,90
Battle Cruiser 3000 AD *	DA 59,90	Metal Lords ACT *	DA 79,90
Bedlam STR *	DA 79,90	Metal Marines STR *	EV 65,90
Betrayal in Antara ROL *	DA 79,90	Missionforge Cyberstorm STR	DV 79,90
Bleifuß 2 SIM/SPO	DA 61,90	Monster Truck Madness ACT/SIM	DV 74,90
Blood & Magic ACT	DA 79,90	Monty Python-Ritter der Kokus	DV 68,90
BUG! GES	DV 56,90	Moto X SPO	DA 79,90
Bundesliga Manager Hatrick 3	DV 66,90	Muppets Ins de (W95) ADV *	DV 69,90
Bundesliga Manager 97 SIM	DV 69,90	Nascar Racing 2 SIM	DA 74,90
Caesar 2 (Win95) SIM *	DA 59,90	NBA Live 97 SPO/SIM ATK	DV 76,90
Chessmaster 5000 (Win95) STR	DV 69,90	Need for Speed Special Edition	DV 79,90
Civilization 2 SIM	DV 74,90	Nemesis - Wizardry Adventure	DV 79,90
Civil War General STR	DV 79,90	Net Zone ACT	DV 62,90
Cuedo STR	DV 79,90	NHL Hockey 97 DOS/W95	DV 79,90
Conroy Wars STR *	DV 69,90	NHL Powerplay Hockey 97 SPO *	DV 79,90
Comanche 3 SIM *	DV 84,90	Nihilist ACT	MV 65,90
Command & Conquer SWGA/W95	DV 88,90	Orionburger ADV	DV 74,90
Command & Conquer 2 Red Alert	DV 84,90	Olympic Soccer SPO ATK	DV 69,90
Creatures (Win95)	DV 64,90	Outpost 2 SIM *	DV 89,90
Crusader no Regret ACT	DV 64,90	Pandora Akte ADV	DV 79,90
Cyber Gladators	DV 69,90	Panzer Dragon ACT/SIM	DV 79,90
Daggerfall ROL	DV 74,90	Pax Imperia II	DV 79,90
Dark Seed II ADV *	DA 51,90	Pete Sampras Tennis SPO *	DA 79,90
Das schwarze Auge 3	DV 34,90	Phantasmogoria 2 ADV	DA 79,90
Dawn of Darkness	DV 79,90	Pinball Construction Kit SIM	DV 65,90
Daytona USA SIM	DA 76,90	Pinball Timebomb SIM *	DV 58,90
Deadlock ACT	DA 79,90	Pocahontas Interactives Filmbuch	DV 87,90
Deadly Games Jagged Alliance 2 ACT	DV 76,90	Power Chess SIM	DV 79,90
Deadly Tide ACT	DA 69,90	Privateer 2 - The Darkening	DV 79,90
Deathgate ADV	DA 76,90	Project Paradise ADV *	DA 69,90

Sega Rally SPO/ACT	DV 69,90	Master of Orion 2 STR	DV 64,90
Diablo ROL	DV 74,90	K.K.N.D. STR	DV 54,90
M.A.X. ACT	DV 69,90	Lords of the Realm 2	DV 77,90

Death Rally ACT/SPO	DV 56,90	Puppen, Perlen und Pistolen ADV	DV 69,90
Der Planer 2 SIM	DV 69,90	Quest for Gory Compilation	DV 69,90
Descent to Undermountain STR	DA 79,90	Rally Racing 97 SIM	DA 69,90
Destiny STR	DV 75,90	Re Loaded ACT	DV 59,90
Destruction Derby 2 SIM	DV 76,90	Realms of the Haunting ACT	DV 77,90
Die gr. Schlacht in den Ardennen	DV 69,90	Red Baron II SIM *	DV 89,90
Die gr. Schlacht um Gettysburg	DV 69,90	Return to Jacobs Star SIM *	DA 56,90
Die gr. Schlacht um Waterloo	DV 69,90	Return to Kronador ROL	DV 84,90
Die gr. Schlacht um Shiloh *	DV 69,90	Risiko (Win95) STR	DA 69,90
Die Siedler 2, Die Römer	DV 69,90	Road Rash SPO	DV 59,90
Discworld 2 ADV	DV 79,90	Sandwarriors STR	DV 76,90
Dominion STR	DA 79,90	Schleichfahrt SIM	DV 69,90
Down in the Dumps ADV	DV 74,90	Scorched Planet ACT *	DV 64,90
Dungeon Keeper ROL/STR	DV 79,90	Secrets of the Luxor ADV	DA 99,90
Ecstasia 2 ADV	DV 79,90	Shattered Steel ACT	DA 77,90
Enemy Nations STR	DA 56,90	Sherlock Holmes 2 Rose Tatoo	DV 74,90
Evidence ADV	DV 75,90	Shine ADV	DV 79,90
F1 Grand Prix 2 5 M/SPO	DV 79,90	Silent Hunter Patrol Mission	DV 24,90
F22 Lightning 2 SIM	DV 79,90	Simon PC J&R	DV 53,90
FIFA Soccer 97 SIM ATK	DV 79,90	Star Control 3 ROL	DA 79,90
Flight Commander 2 SIM *	DV 69,90	Star Craft STR *	DV 79,90
Flight Simulator 6.0 SIM	DV 99,90	Star General STR *	DA 69,90
Flottenmanöver STR	DV 76,90	Star Trek - Academy Quiz	DV 37,90
Flying Corps SIM	DV 79,90	Star Trek - Borg STR/SIM *	DA 79,90
Formular 1 Manager 96 SIM	DV 69,90	Star Trek - Warrior Set	DA 64,90
Formel 1 SIM/SPO *	DA 89,90	Steel Panther 2 STR/SIM *	DV 69,90
FX-Fighter Turbo ACT	MV 68,90	STORM ACT	DV 64,90
G-Name ACT *	DA 84,90	Super EF 2000 SIM	DV 84,90
Gene Wars ACT/STR	DV 69,90	SWIV 3D SIM	DV 77,90
Golden Gate Killer ADV	DV 74,90	Syndicate Wars ACT/STR	DV 74,90
Grand Prix Manager 2 SIM	DV 79,90	Tempest 2000 ACT *	DA 79,90
Grid Run ACT/GES *	DV 59,90	TFX EF2000 Special Edition SIM	DV 84,90
Guts N Garters ACT ADV	DV 84,90	Theme Hospital SIM	DV 74,90
	DV 59,90	Time Commander ACT/STR	DV 69,90
	DV 69,90	Tomb Raider ADV	DV 64,90
Hattrick! WINS Ikarion SIM *	DV 59,90	Toonstruck ADV	DV 69,90
Have a N.I.C.E. Day	DA 88,90	Trophy Bass 2 5 M	EV 69,90
Heart of Darkness J&R *	DV 79,90	Tunne BI ACT	DV 84,90
Heros of Might und Magic 2 STR	DV 68,90	US-Navy Fighter 97/SIM	DV 79,90
Hexagon Kartell ADV	DV 59,90	Versailles 1685 ADV	DV 69,90
Indie SIM	DV 72,90	Virtua Cop ACT	DA 74,90
Holiday Island SIM	DV 44,90	Viking - The Strategie of ACT *	DA 69,90
Hugo 2 GES	DV 59,90	Wizardry Gold ROL	DV 89,90
Hugo 3 GES	DV 59,90	Warcraft 2 Exclusive Edition STR	DV 79,90
Hugo 4 GES	DV 59,90	Warhawk STR	DA 59,90
Hunter Hunted (Wn95) ACT *	DV 84,90	Warwind STR	DV 69,90
Hyperblade ACT *	DV 53,90	Wing Commander Kilrathi Saga	DV 59,90
Ice & Fire STR *	DV 59,90	Worms Bundle incl Mission ACT	DV 69,90
Imperium Galactica ACT/SIM	DV 75,90	X-Men: CH of the Atom *	DA 69,90
Interstate 76 SIM *	DV 89,90	X-Wing vs Tie-Fighter SIM	DA 84,90
Int. Tennis Open (W95) SIM/SPO *	DV 75,90	Zork Nemesis (WIN95) ADV	DV 84,90
Iron & Blood ACT *	DA 74,90	Z STR	DV 74,90
Isnogud J&R *	DV 69,90		
Jedifighter 3 SIM	EV 69,90		
Jedi Knight ACT/STR	DA 84,90		
John Madden Football 97 SPO	DA 74,90		

Weitere Programme, Lösungsbücher, Hardware und Neuheiten auf Anfrage
Wir führen auch Importversionen

Alfa-Twin 39,90

Zum Anschluß von mehreren Joysticks an einen Gameport

Zusatz-Missionen, -Sceneries, Level-CD

AH 64 Flashpoint Korea *	DV45,90
A.T.F. Nato Fighter	DV39,90
Civilisation 2 Sceneries	DV37,90
Command Companion C&C Data	DV24,90
Der Planer 2 Missionen	DV24,90
Die Siedler 2 Mission-Disk	DV29,90
Earthquake Level	DA24,90
Mechwarrior Mission	DV39,90
Perfect Grand Prix/Mission f FIGP2	DV24,90
Scenaromania Level für Civilization2	DV14,90
Super Speed 2	DV19,90
Level für Need for Speed, FIGP2 etc	
Super Dead 2, Level für C&C 2	DV11,90
TFX Tactical Combat	DV37,90

Sonderangebote

11th Hour	DV26,90
3D Lemmings	DA 19,90
3D Ultra Pinball	DV33,90
Across the Rhine	DV24,90
America (Civ I War)	DA 24,90
Armored Fist	DV 32,90
Ascendancy & Jagged Alliance	DV 49,90
Bundesliga Manager Pro	DV19,90
Carrie Strike Force	DV 24,90
Civilisation	DV 24,90
Colonisation	DV 24,90
Crusade	DV 24,90
Crusader-No Remorse Classic *	DV 27,90
Cyberia	DV 26,90
Das schwarze Auge 1 & 2	DV 42,90
Der Patrizier	DV 34,90
Der Reeder	DV 19,90
Destruction Derby	DV27,90
Die Fugger II	DV 49,90
Die Siedler SIM	DV 29,90
Discworld	DV27,90
Dune 2 STR	DV 29,90
Dungeonmaster 2	DV 24,90
Ecstasia	DV 19,90
Face to Black	DV 27,90
F1 Grand Prix	DV 24,90
Fight Unlimited	DV 31,90
Goblins 1-3	DV 42,90
Grand Prix Manager	DV 39,90
Hanse	DV 34,90
Indy Car Racing 2	DA 34,90
Jagged Alliance	DV33,90
Kings Quest 7	DV 2,90
Larry 6	DV 21,90
Last Dynasty	DV 21,90
Legend of Kyrandia 3	DV 25,90
Lemmings bis 3	DA 27,90
Little Big Adventure	DV 29,90
Lost Eden	DV 24,90
Master of Magic	DV 24,90
Might & Magic Trilogie 3-5	DV 37,90
Monty Pyth.Complete W of T	DA 20,90
Nascar Racing + Track Pack	DV27,90
Pirates Gold	DV 24,90
Pitfall WIN95	DV27,90
Pizza Connection	DV 18,90
Pro Pinball The Web	DV 27,90
Psycho Pinball	DV 25,90
Railroad Tycoon Deluxe	DV 24,90
Rayman	DV 36,90
Shanghai Great Moments	DV21,90
Shivers	DV 19,90
Simon, the Sorcerer 1 & 2	DV 59,90
Space Quest 6	DV 21,90
Star Trek - Next Generation	DV39,90
Stonekeep	DV 37,90
Teamwork	DV 29,90
Tilt	DV22,90
Theme Park	DV 29,90
Top Gun	DV 29,90
Transport Tycoon+World Ed	DV 24,90
U.S. Navy Fighter	DV 28,90
Volgas	DV 30,90
Warcraft I	DA24,90
Wing Commander 3	DV 33,90
Wing Commander IV	DV56,90
Woodruff	DV 24,90
X-Wing enhanced	DV 39,90

Games Gold

40 Spiele auf 15 CDROM Battle Isle, Anstöß, Alone in the Dark 1-2, Das schwarze Auge 1 & 2, Larry 6, MIG 29, Ishar 1-3, Der Cou, Drudenzei, Oldtimer, Der Planer, Victory, Humans 1 & 2, 1869, Robinsons Requiem und 20 weitere Spielhits. Fast alle Spiele komplett in Deutsch.

Nur: 39,90

Lösungsbücher

3 Skuls of the Toltecs	14,90
7th Guest oder 11th Hour je	14,90
Albion	14,90
Alien Trilogy	14,90
Aliens	14,90
Alone in the Dark 1-3 Sammelband	20,00
Azrael's Tear	14,90
Baphomets Fluch	14,90
Bermuda Syndrome	4,90
Bing und Dskette	20,00
C & C - Der Tiber und Konflikt	4,90
C & C - Der Ausnahmezustand	4,90
Casper	4,90
Creature Shock	4,90
Crusader-No Remorse / Regret je	4,90
Daggerfall Elder Scrolls *	4,90
Das schwarze Auge 1, 2 oder 3* je	24,00
Deadly Games - Jagged Alliance 2	4,90
Death Gate	4,90
Der Drudenzei	24,00
Die Pandora Akte	4,90
Discworld	4,90
Eye of the Beholder 1-3	20,00
Fable	4,90
Fade to Black	4,90
Frankenstein	14,90
Full Throttle Volgas	4,90
Gabriel Knight 1 oder 2 je	14,90
Goblins 1-3 Sammelband	20,00
Indiana Jones 1-2, Sammelband	20,00
Indiana Jones 3 & 4	14,90
Ishar 1-3 Sammelband	20,00
Jagged Alliance	14,90
Karma, Alien Virus & Burn Cycle	14,90
Kings Quest 1, 2, 3, 4, 6 oder 7 je	14,90
Knights of Xentar	14,90
Lands of Lore 1	14,90
Legend of Kyrandia 1-3	20,00
Lighthouse	14,90
Little Big Adventure	14,90
Lucas Arts Classic oder Top Adv	20,00
Maniac Mansion 1 + 2	14,90
Might & Magic 3, 4 oder 5 je	14,90
Monkey Island 1 & 2	14,90
Mummy - Tomb of the Pharaoh	14,90
Myst, Lost Eden & Noctropolis	14,90
Orionburger	14,90
Police Quest 1-4	20,00
Police Quest SWAT	14,90
Ravenloft 1 oder 2 je	14,90
Rebe Assault 1+2 & Privateer	14,90
Riddle of Master Lu	14,90
Sam & Max	14,90
Simon the Sorcerer 1 oder 2 je	14,90
Space Quest 6	14,90
Space Quest 1-5	20,00
Star Trek, Next Generation	14,90
Star Trek 1 und 2	20,00
Stonekeep	14,90
System Shock	14,90
Terra Nova	14,90
The Ripper	14,90
Time Commando	14,90
Time Gate 1 Knights Chase	14,90
Ultima's Passage	14,90
Ultima 3-6 Sammelband	20,00
Ultima 7 Teil 1 & 2+Forge	20,00
Ultima 8-Pagan	14,90
Ultima Underworld 1o 2 je	4,90
Warcraft 2 oder Mission je	4,90
Warhammer	4,90
Wing Commander 3 o 4 je	4,90
Wizardry 6 und 7	20,00
Woodruff and the Schnibble of A	4,90
Zak Mc Kracken	4,90
Supersammelband: Die Siedler 2, Afterl ve, Caesar 2, Civilization 2, Conquest of the New World und Die Fugger 2	20,00

Ladenverkauf

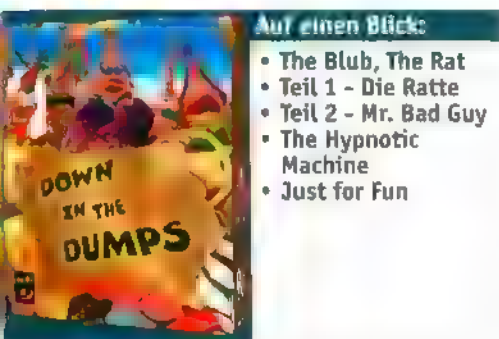
Unser Angebot können Sie auch direkt in folgenden Läden kaufen. Die Ladenpreise können von den Versandpreisen abweichen.

Händler-Anfragen erwünscht

Computer Börse Essen	AST - Multimedia	Mobiler Support Service	Comsoft - Kiel
Berliner Str. 214	Große Paaschburg 17	Ostmarkstr. 5	Knoop Weg 136a
45144 Essen	25524 Itzehoe	461 7 Oberhausen	24105 Kiel
Te 0201 75 35	Tel 04821 600177	Tel 0208-8 1009	Tel 0431 578 80

Zeichenerkennung

Wir liefern per Nachnahme die von uns angebotenen Produkte. Bei Post, Air Mail sendungen nur gegen Vorkasse (Euroscheck zzgl. 20,- DM Versandkosten). Versandkosten UPS NN 20,- DM Post NN 10,- DM. Nachnahmegebühr Vorkasse B.-DM. Sicherheitverpackung (+ 3,50 DM Ab 250,- DM Bestellwert). Versandkostenfrei. Preise gehen unter Vorbehalt. Versionsänderungen vorbehalten.



Auf einen Blick:

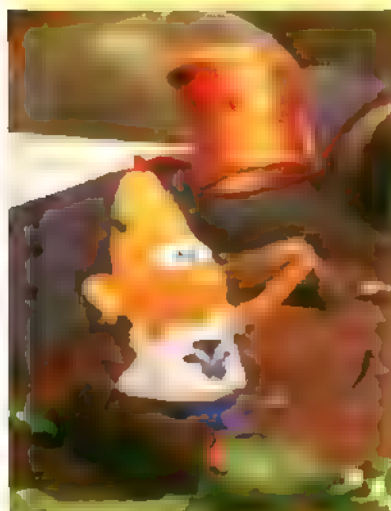
- The Blub, The Rat
- Teil 1 - Die Ratte
- Teil 2 - Mr. Bad Guy
- The Hypnotic Machine
- Just for Fun

DOWN IN THE DUMPS

Sie können sich nicht vorstellen, über eine Müllhalde zu spazieren und verstreut herumliegende Teile eines defekten Raumschiffes zu suchen? Mit den Blubs können Sie testen, ob Ihnen diese Art der Freizeitgestaltung Spaß macht. Glauben Sie es nur - Sie werden den Müll lieben. von Andrea von der Ohe

The Blub, The Rat ...

Teil 1 - Die Ratte



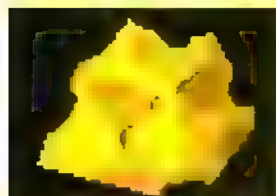
Das Ziel

Sohn Blub muß versuchen, der flinken Ratte das Stück Rohr wegzunehmen, das er für ein Teil des kaputten Raumschiffs hält.

Benötigte Gegenstände



Seil



Käse



Flasche

Vorbereitung



Den Käse aufheben.



Das Stück Seil aus der Höhle holen.



Die Flasche rechts neben dem Gewicht holen.

Die Lösung



A: Den Käse neben das Gewicht legen, das Seil an das Gewicht binden, dann an der Schalttafel „Zeitlupe“ einschalten und am Seil ziehen. Video



B: Die Flasche in das eine Loch stecken und Furz in das andere schicken. Video

Teil 2 - Mr. Bad Guy



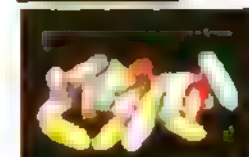
Das Ziel

Der Punk muß k. o. gesetzt werden, damit Sohn Blub das besagte Stück Rohr aus seiner Tasche nehmen kann.

Benötigte Gegenstände



Schild



Bunte Pillen



Stift



Blaue Pillen



Fingerhut



Programmheft

Vorbereitung



An der Panflöte das Schild wegnehmen.



Auf der Müllhalde die bunten und blauen Pillen sowie das TV-Programm einsammeln, danach das Spielzeug anklicken.



In der Höhle mit dem Punk sprechen, dann den Stift und den Fingerhut mitnehmen.



In der Flasche den Fingerhut mit Whisky füllen und rauskrabbeln.

Die Lösung



A: Am Joghurtbecher mit dem Stift das Schild beschriften und aufstellen, die blauen Pillen in den Fingerhut füllen und dem Punk das Gebräu geben - damit ist der Punk k.o.; die bunten Pillen in den Fingerhut füllen - der Punk wird schläfrig. Savegame



B: Zur Hütte hochgehen und im Programmheft die einschläfernden Sendungen markieren, danach die Sendungen abspielen. Video



Teil 1

- Werfen Sie doch mal die Zigarettenkippe oder Teer und Federn in das Rattenloch.
- Spielen Sie Pan-Flöte. Wenn der Punk kommt, kippen Sie ihm den Honigtopf über den Kopf.

Teil 2

- Wünschen Sie sich vom Flaschengeist eine Verschönerung des Vaters.
- Malen Sie im 3. Stock die Wand mit Farbe aus dem Keller und Pinsel aus Opas Arbeitszimmer an, Nebelhorn blasen, in Truhe verstecken. Video
- Seifen Sie den Boden im 2. Stock mit Seife ein, dann das Nebelhorn blasen.
- Draußen läßt sich Oma für kurze Zeit ganz beseitigen: Entweder die Kracher an Oma festbinden, dann anzünden, oder den Fönstecker einstöpseln, Nebelhorn blasen und dann den Fön anschalten.
- Video

The Hypnotic Machine



Das Ziel

Frau Blub muß vier Teile zum Bau eines Flugkörpers beschaffen, mit dem sie die Hypnosemaschine verfolgen und zerstören kann.

Benötigte Gegenstände



Vorhang



Speiseöl



Maulwürfe



Fahrradrahmen



Roboterpuppe



Eisstiel

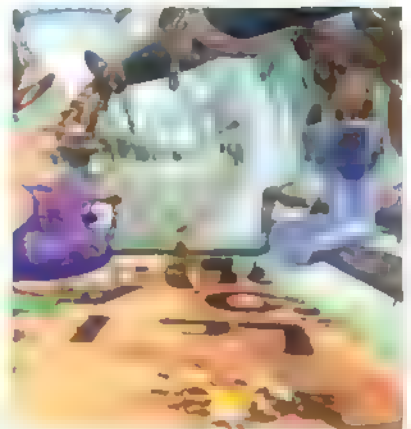


Nebelhorn

Vorbereitung



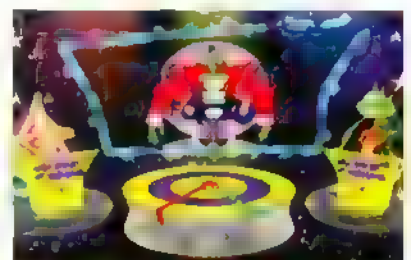
1) Die Roboterpuppe mitnehmen.



2) Aus der Küche das Speiseöl holen.



3) An der Lampe reiben und den Geist bitten, an der Glücks-Galaxie teilnehmen zu dürfen.



4) Spielen und einmal gewinnen - der Gewinn ist das Nebelhorn. Savegame



Auf einen Blick:

- The Abominable Robin Blub
- Bug-Report

Die Lösung



The Abominable Robin Blub



Das Ziel

Vater Blub muß König Richard befreien und den Sheriff besiegen, um das Päckchen mit dem fehlenden Raumschiffteil zu bekommen.

Benötigte Gegenstände



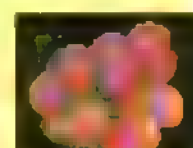
Angel



Zuckerwatte



Porträt



Fliegenaugen



Schlittschuhe



Schlüssel



Mantel

Vorbereitung



1) Mit der Bahn zum See fahren.



2) Die Angel aus dem Iglu holen, mit dem Weihnachtsmann reden.



3) Mit der Angel die Maulwürfe fangen, dann die Schlittschuhe anziehen.



2) Den Eisstiel hinterm Haus holen.



4) Im 2. Stock die Roboterpuppe in die Badewanne stellen, den Vorhang schließen, den Wasserhahn aufdrehen, dann das Nebelhorn blasen und schnell im Waschkorb verstecken.

1) Das Speiseöl auf den Salat gießen, damit die Biker ausrutschen, dann den Fahrradrahmen und die Maulwürfe mitnehmen.



3) Den Vorhang vom Fenster abnehmen.



5) Opa Fahrradrahmen, Eisstiel, Vorhang und Maulwürfe geben. Savegame



BUG-REPORT

Im gesamten Spiel sind leider einige Grafikbugs vorhanden, die extrem im 5. Teil auftreten, wenn Sie nicht genau die korrekte Lösungsfolge einhalten - wer kann das schon. Durch Betätigen der Space-Taste lassen sich Aktionen erzwingen, die eigentlich vom Spielablauf her noch gar nicht vorgesehen sind - und schon haben Sie doppelte Charaktere oder gar keine mehr. Auch beim Sound gab es die unterschiedlichsten Resultate. Auf einigen Testrechnern lief während des Spiels Hintergrundmusik, auf anderen nur sekundenweise, und das bei gleicher Rechneerausstattung und -konfiguration. So sollten Sie auch genau überlegen, welche Treiber unbedingt mitgeladen werden müssen, denn z. B. mit dem Treiber der kabellosen Logitech-Maus ist ein flüssiges Spiel unmöglich. Ein Anruf bei Bomico brachte dann Gewißheit: Die Probleme seien bekannt, man arbeite schon an einem Update. Dieses werden Sie so bald wie möglich auf unserer Cover-CD finden.



Vater Blub legt eine Diskette in den Bordcomputer - und schon ist er doppelt vorhanden, weil diese Aktion noch nicht „an der Reihe“ war.



DAS PROBLEM BEI
PAUSCHALREISEN IST, ...



DASS DIE ... TIGEN KABARET
... VERBREITET!



DIE ÖFFENTLICHEN
VERKEHRSMITTEL PRIMITIV
SIND -



UND DIE EINHEIMISCHEN
NUR RUMHÄNGEN.



UND DER LIEBSTE
BEKOMMT MAN
KOPFSCHMERZEN.



UND DAS ESSEN IST
SCHLECHT.



UND ES IST SO EINE
HEISSE BRAUT,



DU LÄSST DEINE MAGIE
SPIELEN,



UND DIE SACHE GIEHT
KURZ UND BERECHEND AUS



BIS IHR VATER AUFTAUCHT,



MIT EINEM ALTEN FREUND!



"Ausgezeichnete Grafik ... hochwertige Synchronisation ... Referenzklasse-Puzzles

... und das alles in einer wunderschönen, handgezeichneten Umgebung!"

PC Games 12/96, 83 % Gesamtwertung

PC
CD
ROM

DISCWORLD II

VERMUTLICH VERMISST ...

<http://www.psychosis.com>



PERFECT

Psychosis and the Psychosis logo are trade marks of Psychosis Ltd. © 1996 Perfect Entertainment Ltd.

"Discworld" is a trademark registered by Terry David Jahn Peatchell.



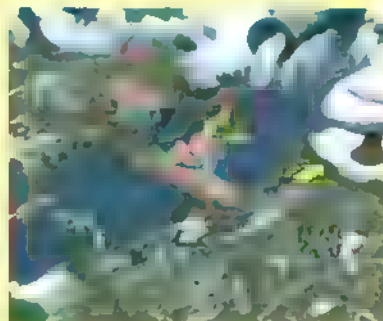
Auf einen Blick:

- Fragen und Antworten
- The Bum
- Teil 1 - Auf den Kopf gelangen
- Teil 2 - Auf dem Kopf

Die Lösung



- 1) In der Höhle mit König Richard reden und die richtige Melodie auf den Drüsen nachspielen: 5 - 3 - 1 - 4 - 2.



- 2) Mit der Bahn zum Wald fahren, dort an der Brücke Little John besiegen - immer in die entgegengesetzte Richtung zu Little John laufen. Video Savegame



- 3) Mit König Richard reden, danach aus der Truhe erst die Fliegenaugen, dann das Porträt nehmen und in den Geheimgang gehen.



- 4) In der Folterkammer den 3. Hebel betätigen und den sich nun öffnenden Gang betreten.



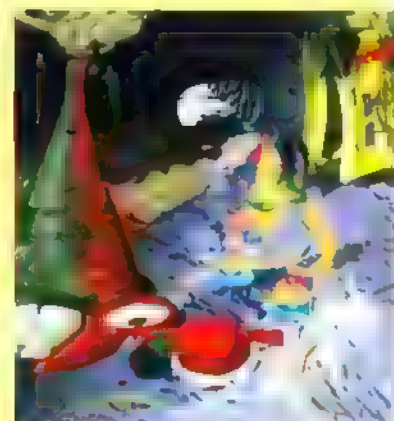
- 5) Von Lady Marianne küssen lassen und durch das Fenster schnell verschwinden



- 4a) Um aus den Ketten herauszukommen, am Seil ziehen und die Streckbank wünschen, noch einmal wiederholen - Vater Blub ist nun so groß, daß er an die Kettenschlüssel herankommt.



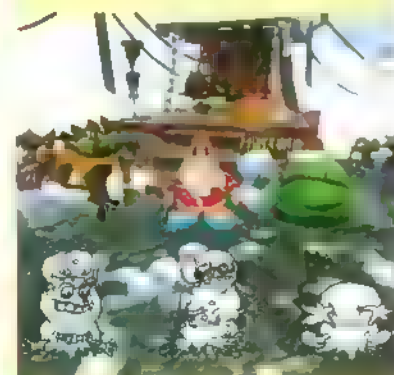
- 6) Mit dem Schlüssel die Truhe öffnen.



- 7) Wieder zum See und ins Iglu gehen, dort den Mantel vom Weihnachtsmann holen.



- 8) Zuckerwatte kaufen und für das Turnier einschreiben lassen.



- 9) Versuchen, das Schneemann-Wettbauen zu gewinnen - König Richard muß (wie abgebildet) zusammengesetzt werden. Savegame



FRAGEN UND ANTWORTEN

Wieso hängt sich mein Rechner immer auf?

Auf diese Frage wußte auch bei Bomico niemand eine Antwort, denn diese Abstürze sind völlig unabhängig von der Rechnerkonfiguration. Es wurde versprochen, schnellstens ein Update zur Verfügung zu stellen.

Wie kann ich in Teil 4 und 5 Gegenstände einem anderen Charakter zu spielen?

Nehmen Sie den Gegenstand auf und klicken Sie ihn in der Statusleiste auf den Charakter, der ihn erhalten soll.

Ich habe in Teil 2 die Oma aus dem Haus geschafft, bevor ich alle vier Flugteile hatte. Jetzt fällt sie auf den Trick nicht mehr rein.

Manchmal merkt sich Oma, womit sie reingelegt worden ist. Nehmen Sie eine der anderen genannten Möglichkeiten.

Egal, wie oft ich in Teil 4 dem Läusebaby ein Spielzeug zeige, es kommt nicht mit.

Sie müssen im Gespräch mit der Läusemutter ihr versprechen, daß Sie ihr das Baby zurückbringen. Scrollen Sie dafür den Antwortkatalog ganz nach unten.



Im Videomenü legen Sie eine Kassette in den Rekorder und können so Spielabschnitte aufnehmen und später wieder abspielen.



Über diesen Screen können Sie die Spieloptionen anwählen und einen Spielabschnitt starten bzw. fortführen.

The Bum

Teil 1 - Auf den Kopf gelangen



Das Ziel

Sohn und Tochter müssen vom Boden auf den Kopf des Tramps gelangen.

Vorbereitung



1) Mädchen: das Poster aufheben.

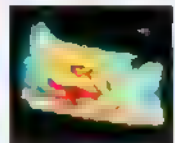


2) In die Tasche kriechen und von dort die Garnrolle mitnehmen.



3) Den Luftballon aufheben.

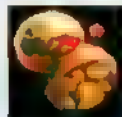
Benötigte Gegenstände



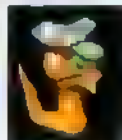
Poster



Luftballon



Garnrolle



Hubert

Die Lösung



1) Dem Bad Guy das Puppenkleid anziehen, mit Hubert sprechen und ihn einstecken, dann am Vogel festhalten.

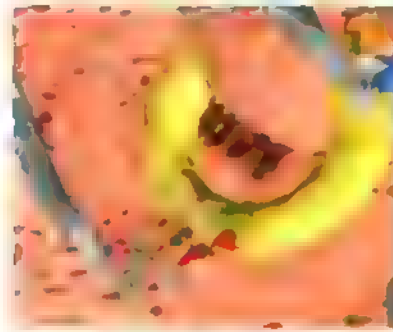


2) Auf dem Baum Hubert an die Garnrolle binden und ihn als Entenhaken auf den Kopf des Tramps werfen. Video. Auf dem Kopf den Luftballon und das Poster dem Jungen ins Inventar klicken.



3) Junge: zum See gehen und Furz das Poster zeigen, ihm den Luftballon zum Aufblasen geben und dann mit dem Ballon auf den Kopf fliegen. Video

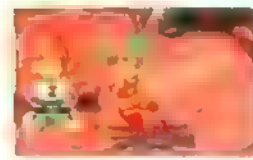
Teil 2 - Auf dem Kopf



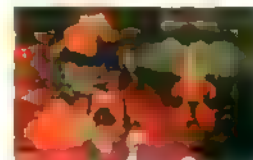
Das Ziel

Beide Kinder müssen die Omis dazu bringen, ein Seil zu flechten, um damit zum Ohr des Tramps zu gelangen. (Savegame)

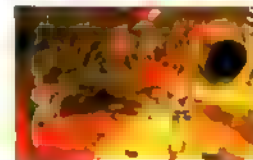
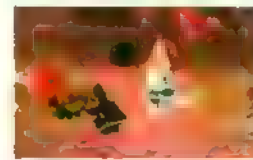
Die Lösung



1) Mädchen: die Rassel aufheben.



4) In die Bar gehen und dem Läusebaby dreimal die Rassel zeigen.



10) Sohn und Tochter zum Konzertplatz gehen lassen; Junge: Kaugummi kauen (Kaugummi auf Mädchen klicken), die Anlage Elvis zeigen, mit Elvis reden.

Benötigte Gegenstände



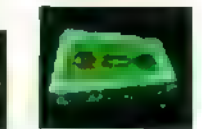
Rassel



Anlage



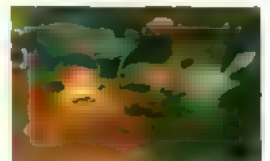
Basketball



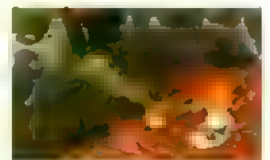
Kassette



3) Die Blattlaus mit dem Basketball außer Gefecht setzen, ins Haus gehen, mit der Läusemutter reden und ihr versprechen, ihr Baby zurückzubringen.



6) Junge: in die Bar gehen und die Kassette abspielen.



Jimmy's Behausung liegt im Dorf etwas versteckt.



9) Zu den Omis gehen, das Mädchen aktivieren und ebenfalls herholen, dann mit den Omis reden.



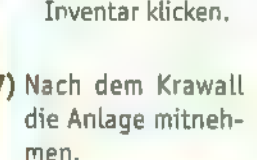
12) Dem Mädchen die Buzzerhand ins Inventar klicken; Mädchen: mit Buzzerhand Bad Guy verscheuchen, durch das Loch krabbeln.



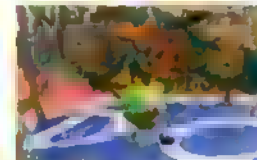
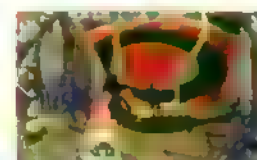
2) Den Basketball holen.



5) Von der Läusemutter als Belohnung eine Kassette mit Schnulzenliedern wählen, die Kassette dem Jungen ins Inventar klicken.



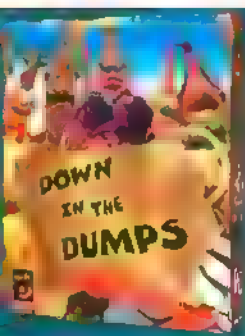
7) Nach dem Krawall die Anlage mitnehmen.



8) Nacheinander zu allen vier Musikern gehen und ihnen die Anlage zeigen.



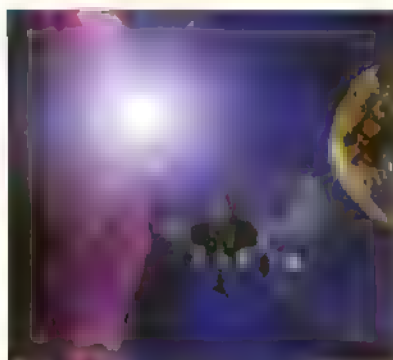
11) Sohn und Tochter zum Ohr bringen und am Seil runterrutschen. Savegame



Auf einen Blick:

- Happy End
- Die Blubs Online
- Die lebende Kanonenkugel
- Glücks-Galaxie

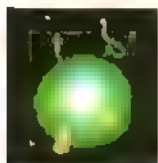
Happy End



Das Ziel

Damit die Blubs nach Hause fliegen können, müssen alle Lecks im Raumschiff repariert werden.

Benötigte Gegenstände



Holo-TV



Schlauch



Hocker



Pudding



Peitsche



DIE BLUBS ONLINE

Zwischenlandung - die Blubs im Netz

CompuServe:

GO Gamers, GO Deuspiel
- Tips & Tricks von Usern
ID 101636,1650 (Andrea)

Internet:

<http://www.>

- Demos, E-Mail Hersteller

Phone:

Bomco 0 61 07 / 9 45-145
- technische Hilfe, Tips,
Mo - Fr 15 - 18 Uhr

BBS:

Bomco 0 61 07 / 9 30-222
- Tips, Patches, Updates

Vorbereitung



Gepäckraum: Frau Blub ersetzt Furz.

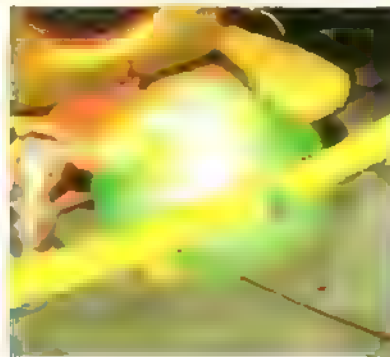


Warterraum: Furz ersetzt Sohn, Furz aktivieren, Furz ersetzt Tochter. Video

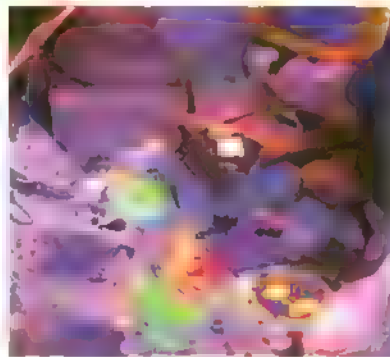


Cockpit: Oma ersetzt Vater.

Die Lösung



Warterraum: das Holo-TV holen.



Gepäckraum: mit dem Holo-TV Frau Blub ersetzen; den Hocker und die Peitsche mitnehmen.

DIE LEBENDE KANONENKUGEL



Das Mädchen kann auch auf den Kopf geschossen werden:

Mädchen: in den Kanonentrichter klettern, Junge: am großen Blatt links ziehen, den Bad Guy mit der Buzzerhand verjagen, die Lunte mit den Streichhölzern anzünden. Video



GLÜCKS-GALAXIE

Damit das Gewinnen nicht allzu mühsam ist, hier die Antworten der einzelnen Planeten beim 1. und 2. Besuch

Planet	1. Mal	2. Mal
Handel	3	1
Ferien	2	3
Ökologie	3	1
Kunst	2a	3
Verschmutzung	2	1
Jäger	3	2
Bürokraten	1	2
Gangs	3	2
Pistenganger	3	1
Psychiatrie	1	3

Maschinenraum: Sohn und Tochter nacheinander aktivieren und herholen, beide ersetzen Oma.



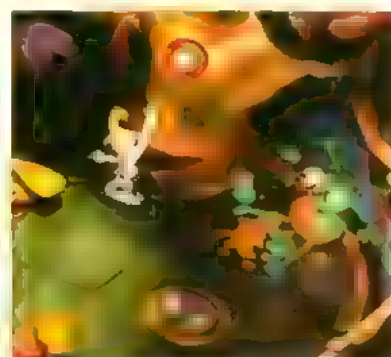
Maschinenraum: Vater ersetzt Opa, Schlauch mitnehmen. Savegame



Warterraum: den Schlauch in das Wasserloch stecken, anschließend das Loch mit einem Pudding abdichten; einen weiteren Pudding mitnehmen.



Maschinenraum: mit Pudding Leck in Gasleitung abdichten, anschließend mit Peitsche und Hocker das Feuer in den Ofen zurücktreiben.



Preisliste
anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in
46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

DISC WORLD II

Ausgezeichnete Grafik Hochwertige Synchronisation... (PC Games 83% GW)

Deutsche Version

nur DM 74,99

CD-ROM		CD-ROM	
3D Ultra Pinball 2	DA 59,99	Discworld 2	DV 74,99
Ace Ventura	DV 57,99	Down in the Dumps	DV 69,99
Age of Rifles	DV x69,99	Dragon Lore 2	DV 69,99
AH - 64 Longbow	DV 79,99	Dungeon Keeper	DV x74,99
AH - 64 Missiondisk	DV 44,99	F22 Lightning 2	DV 79,99
Athen Trilogy	DV 74,99	Fifa Soccer 97	DV 74,99
Amber	DV x74,99	F1 Autorennen	DV x84,99
Amok	DA 69,99	F1 Manager	DV 69,99
Area 51	DA x69,99	Flottenmanöver	DV 69,99
Armored Fist 2	DV 1 V	Flugsimulator 6.0/MS	DV 99,99
Assassin 2015	DV 74,99	Flying Corps	DV 79,99
A TF Mission - CD	DV 39,99	Formula One Gr. Prix 2	DV 79,99
Azarel Tears	DV 69,99	Gene Wars	DV 69,99
Baphomets Fluch	DV 69,99	Gigapack 1	DV 74,99

Unsere Hits!

M.D.K.
Deutsche Version
DM 74,99

DIABLO
Deutsche Anleitung
DM 69,99

Sim Copter
Deutsche Version **DM 69,99**

Nascar Racing 2
Deutsche Anleitung **DM 77,99**

Flying Corps
Deutsche Version **DM 79,99**

Master of Antares (Orion 2)
Deutsche Version **DM x84,99**

Daggerfall
Deutsche Version **DM x69,99**

Star General
Deutsche Version **DM x69,99**

Lords of Realms 2
Deutsche Version **DM 79,99**

TOMB RAIDER
Deutsche Version **DM 64,99**

Destruction Derby 2
Deutsche Version **DM 69,99**

Privateer 2 Darkening
Deutsche Version **DM 79,99**

Blood & Magic
Deutsche Version **DM 79,99**

Pandora AKTE

CD-ROM		Weitere Angebote:	
Monster Truck/Madn.	DA 74,99	Indy Car Racing 2	DA 34,99
Nascar Racing 2	DA 77,99	Larry 6	DV x19,99
NBA Jam extreme	DA 69,99	Lost Eden	DV 19,99
NBA Live 97	DV 74,99	Nascar Rac. + Track Pa	DA 14,99
Need for Speed Edition	DV 79,99	Outpost 1.5	DV 24,99
Nemesis	DV x74,99	Pirates Gold	DV 24,99
NHL Hockey 97	DV 74,99	Pitfall	DV 29,99
Orionburger	DV 69,99	Pizza Connection	DV 19,99
Pandora Akte	DV 74,99	Police Quest 4	DV 19,99
Panzer Dragoon	DV 69,99	Pro Pinball the Web	DA 29,99
PC-Games Cheater 2	DV y24,99	Russelsheim	DV 19,99
Phantasmagoria 2	DA 74,99	Shanghai Gr. Moments	DV 24,99
Power F1	DA 1 V	Shivers	DV x19,99
Privateer 2/Darkening	DV 79,99	Smon the Sorcerer 2	DV 29,99
Puppen, Perlen und...	DV 69,99	Space Quest 6	DV 24,99
Railay Racing 97	DV 69,99	Star Trek 1	DV 24,99
RAILAY	DV 79,99	Star Trek 2	DV 24,99
Re-Loaded	DV 79,99	Star Trek 3/Next Gen	DV 39,99
Realms of the Haunting	DV 79,99	Tilt-Flipper	DV 19,99
Road Rash	DV 59,99	U.F.O.	DV 24,99
STORM	DV 59,99	U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Schleichfahrt	DV 69,99	Vollgas	DV 29,99
Sega Rally	DV x69,99	Warcraft 1	DA 24,99
Sherlock Holmes 2	DV 74,99	Wing Commander 3	DV 34,99
Shine	DV 74,99	X-Wing Comp	DV 29,99
Silent Hunter	DV 69,99		
Silent Hunter Data	DV 29,99		
Sim Copter	DV 69,99		
Sonic	DA 49,99		
Star General	DV x69,99		
Star Trek Academy	DV 1 V		
Steel Panther 2	DV x69,99		
Swiv 3 D	DV 74,99		
Syndicate 2 / Wars	DV 69,99		
TFX. 2000 + Mission CD	DV 79,99		
TFX. 2000 Mission CD	DV 34,99		
The Crow	DA x79,99		
The Dig	DV 64,99		
Time Commando	DV 74,99		
Time Laps	DV 69,99		
Tomb Raider	DV 64,99		
Toonstruck	DV 69,99		
Tunnel B 1	DV 79,99		
Virtua Cop	DA 74,99		
Wagners of War	1 V		
War Wind	DV 69,99		
Warcraft 2 Data	DV 24,99		
Warcraft 2 + Data/Edit	DV 79,99		
Wizardry Gold	DA x69,99		
Worms Data	DV 34,99		
Worms + Data	DV 69,99		
Yahtzee	DV 39,99		
Zorck Nemesis	DV 74,99		
"Z"	DV 67,99		

Wir führen auch PLAY- STATION und Zubehör!

Zubehör	
Alfa Twin Lmschaftbox	37,99
Microsoft Sidewinder	69,99
Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad Pro	54,99
Gravis Joyst Blackhawk	59,99
Gravis Grrp Pad System	
enthält 4-Player Game	
interface und 2 Pads	
mit je 8 Button	
deutsch	169,99
Gravis Grrp Pads	
2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Wingman Light Joystick	49,99
Orig. Soundblaster 32P&P	219,99

Geschenktips!

Thrustmaster	
Lenkrad T2	
incl. Gas u. Bremse	219,99
Thrustmaster Grand	
Prix 1-Lenkrad	
preiswerte Variante des	
Formula T2 Die Fußpedale	
werden durch zwei Hebel am	
Lenkrad ersetzt!	169,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem! denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsproblemen Call & Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 - 0
ab 15.00 Uhr

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Battle Isle 3	DV 39,99	Grand Prix Manager 2	DV 84,99
Bed am	DA 69,99	Gnd Run	DV x69,99
Betrayer in Antara	DA x74,99	Have a Nice Day	DV 1 V
Birthright	DV x74,99	Heart of Darkness	DV x84,99
B am Masch nehead	DV 69,99	Heroes o M & Magic 2	DV 1 V
Bleifuß 2	DV 54,99	Hind-Kampfhubschr.	DV 69,99
Blood & Magic	DV 79,99	Holiday Island	DV 69,99
Blue Ice	DV x69,99	Hugo 4	DV 59,99
Bot Soccer	DV 54,99	Hunter Hunted	DV x69,99
Bug	DV 49,99	Imperium Galactica	DV x69,99
Bundesliga Manager 97	DV 64,99	Iron & Blood	DV x74,99
Cesar 2 / Wind 95	DV 54,99		

M.A.X. TOP ANTI

Civilization 2	DV 69,99	Iron Man	DA 64,99
Civilization DATA	DV 39,99	Jagged Alliance 2	DV x74,99
Civil War General	DV 79,99	KKND	DV 1 V
Cluedo	DV 69,99	Krazy Ivan	DV x69,99
Comanche 3.0	DV x79,99	Larry 7	DV 79,99
Command & Conquer 1	DV 69,99	Lighthouse	DV 79,99
Comm. & Conq. Data	DV 24,99	Lords of Realms 2	DV 79,99
Comm. & Conquer 2	DV 84,99	Lost Vikings 2	DV x69,99
Creatures	DV 64,99	Mad TV 2	DV 69,99
Crusader No Regret	DV 59,99	Magic the Gathering	DV x79,99
Daggerfall	DV 69,99	Manhattan	DV x74,99
Das Hexagon Kartell	DV 69,99	Master of Antares	DV x84,99
Das schwarze Auge 3	DV 29,99		

Händleranfragen erwünscht!

Daytona USA	DV 69,99	M.A.X.	DV 74,99
Death Rally	1 V	M.D.K.	DV 74,99
Destruction Derby 2	DV 69,99	Mechwarrior 3/Mechen	DV 79,99
Diablo	DA 69,99	Mega Race 2	DV 49,99
Die Fugger 2	DV 49,99	MissionForce Cyberstorm	DV 74,99
Die Siedler 2	DV 64,50	Monopoly	DV 54,99
Die Siedler 2 Miss CDDV	29,99	Monster Truck	DV x69,99

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Portofrei Vorkasse DM 6 90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV = Spiel und Anleitung deutsch DA = Anleitung deutsch EV = voll englisch
V. = in Vorbereitung x = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Auf einen Blick:

- Die Gegner
- Die Waffen
- Der Anfang
- Das Haus

REALMS OF THE HAUNTING

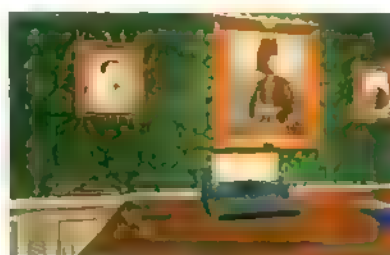
Seit dem ersten Teil von *Alone in the Dark* spielte sich kein Action-Adventure mehr so gruselig wie *Realms of the Haunting*. Die explosive Mischung aus 3D-Action, kniffligen Puzzles und einer riesigen Spielwelt läßt dem Maus-Jongleur vor dem Bildschirm einen Schauer nach dem anderen über den Rücken laufen. Damit Sie nicht völlig unvorbereitet ins Horror-Spektakel gehen, haben wir die drei CD-ROMs für Sie durchgespielt.



Für diese Burschen reichen in der Regel vier Schüsse aus der Shotgun.



Dieser rote Wächter läßt Sie nur vorbei, wenn Sie ihm den gleichfarbigen Kristall aushändigen.

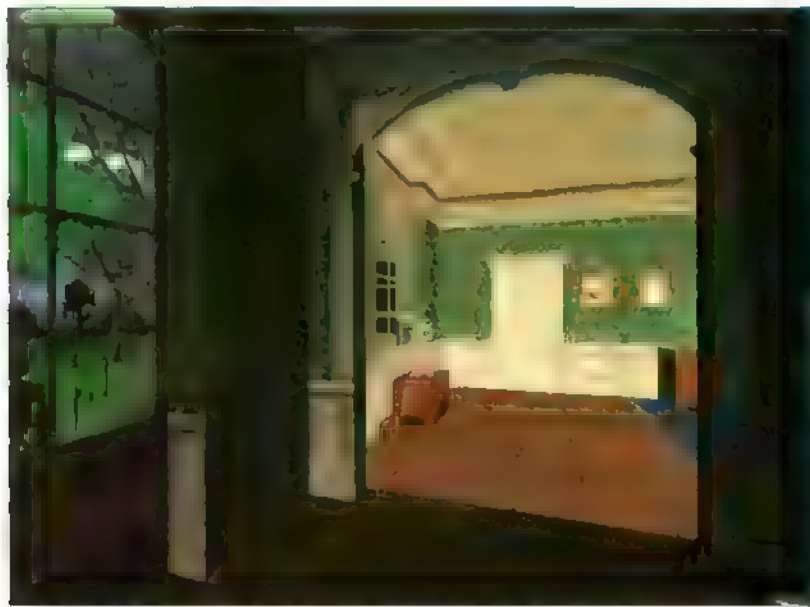


Gleich zu Beginn des Spiels müssen Sie unbedingt die Pistole mitnehmen und das Fax lesen.

Die Gegner - Kampfstrategien

Gegner gibt es massenweise in ROTH. Einer ist gruseliger und härter zu bezwingen als der andere. Ziemlich zu Beginn des Spiels werden Sie mit den dumpfen Schwertschwingern Bekanntschaft machen. Haben Sie hier irgendeine Schußwaffe, machen Sie diesen schnell den Garaus. Wichtig hierbei: Halten Sie die Monster auf Distanz, so daß kein Schwerthieb ins Schwarze trifft. Maximal drei Pistolenschüsse, und die Monster lösen sich in nichts auf. Wesentlich härtere Brocken sind die automatisierten Monster, die Sie auf dem Weg zum Schrein antreffen. Sie sind riesengroß und können einige Schüsse aushalten. Hier sollten Sie auf jeden Fall mit der Shotgun zu Werke gehen. Auch hier gilt es, die Monster auf Distanz zu halten. Diese ersten beiden Monster-

arten sind recht dumm und werden Sie nicht sehen, wenn Sie sich hinter einem Felsvorsprung verstecken. Gerade die Automaten laufen nur vorgegebene Strecken. Also einfach in die Tür vor ihrem „Hauptquartier“ stellen und jedesmal, wenn einer vorbeikommt, schießen. Besonders hartnäckige Gegner sind die axtschwingenden Skelette. Sie sind nicht nur beinahe so schnell wie der Spieler, sondern nahezu unverwundlich. Zwar sacken sie nach einem oder zwei Treffern in sich zusammen, stehen nach kurzer Zeit aber wieder auf. Hier sollten Sie einfach versuchen davonzulaufen. Im Laufe des Spiels kommen Sie an unzähligen Monstern vorbei, doch sei es ein Flugsaurier, ein schwertschwingender Minotaurus, eine zweiköpfige Wasserschlange oder eine Mischung aus Bär und Büffel, die Kampfstrategien sind immer dieselben: Viel umherlaufen, um nicht geschnappt zu werden und immer wieder versuchen, aus der Distanz auf die Monster zu feuern. Das Handling der Maus ist das größte Problem beim Schießen. Wenn sich der Zeiger rot färbt, haben Sie das Ziel - laut Handbuch - im Visier, doch leider ballern Sie bis-



Färbt sich der obere Teil des Cursors rot, darf geschossen werden, auch auf rensteinscheiben.

weilen meilenweit vorbei. Am sichersten ist es, wenn Ihre Waffe geradewegs auf das Opfer zielt - egal, was der Mauszeiger sagt.

Die Waffen

An Waffen mangelt es im Spiel nicht. Sie starten im Haus mit ihren Händen, doch keine Angst, bevor Sie einen ersten Gegner treffen, haben Sie bereits eine Kanone. Die finden Sie auf dem Schreibmaschinentisch. Gehen Sie zu Beginn sorgfältig mit der Munition um, später finden Sie an fast jeder Ecke neue Magazine. Die Kanone muß je nach Zielsicherheit rund dreimal auf die schwachen Monster mit den Schwertern abgefeuert werden, um sie zu erledigen. Achten Sie jedoch immer auf die Munitionsanzeige: Haben Sie keine Kugeln mehr im Magazin, muß nachgeladen werden, und das dauert ganz schön lange. Treten Sie nach der letzten Kugel den Rückzug an, drücken Sie STRG, um nachzuladen, und greifen Sie erst dann wieder an. In den Kellern finden Sie später eine Shotgun. Auch hier wird Ihnen Munition en masse geliefert. Die Shotgun ist schlagkräftiger und muß auch nicht umständlich nachgeladen werden, ist also auf jeden Fall der Pistole vorzuziehen. Im Raum mit den Engelsstatuen finden Sie den Feuerstab. Mit ihm ist das Kämpfen wesentlich einfacher, er ist noch schlagkräftiger und benötigt keine Munition. Wie oft Sie mit den Waffen treffen müs-

sen, hängt in erster Linie von ihren Schußkünsten ab. Zielen Sie mit dem Mauspfeil auf den Körper, dort haben Sie die beste Angriffsfläche. Später im Spiel bekommen Sie Aelfs Dagger, einen Dolch, der absolute Zerstörung mit sich bringt. Bevor Sie zum Tor nach Raquia gelangen, finden Sie einen Granatenwerfer. Dieser ist zwar sehr zerstörerisch, hat aber im Nahkampf deutliche Nachteile gegenüber den anderen Waffen. Die Nachladerate ist hoch, so daß es zu lange dauert, bis Sie wieder kampfbereit ist. Also bei vielen Gegnern und engen Lokalitäten lieber eine andere Waffe benutzen. Ein Wort noch zu den Schwertern: Benutzen Sie ein Schwert nur im absoluten Ausnahmefall, also, wenn Sie keine Munition für die Schußwaffen mehr haben. Auch aus dem Hinterhalt ist das Schwert einsetzbar, eine Pistole sollte jedoch immer vorgezogen werden.

Aller Anfang ist leicht!

Aufgrund des riesigen Umfangs des Spiels gehen wir hier zwar auf alle Knackpunkte ein, halten uns aber recht kurz bei diesen auf. Sie sind Adam Randall und haben eine Menge zu überstehen. Los geht es im Haus, wo Sie auf dem Schreibmaschinentisch die Pistole finden. Als erstes müssen die zwei Kerzen neben dem Sarkophag-Gemälde anzünden. Ein Schlüssel erscheint und wird eingesackt. Vorsicht: Ein Feuerball

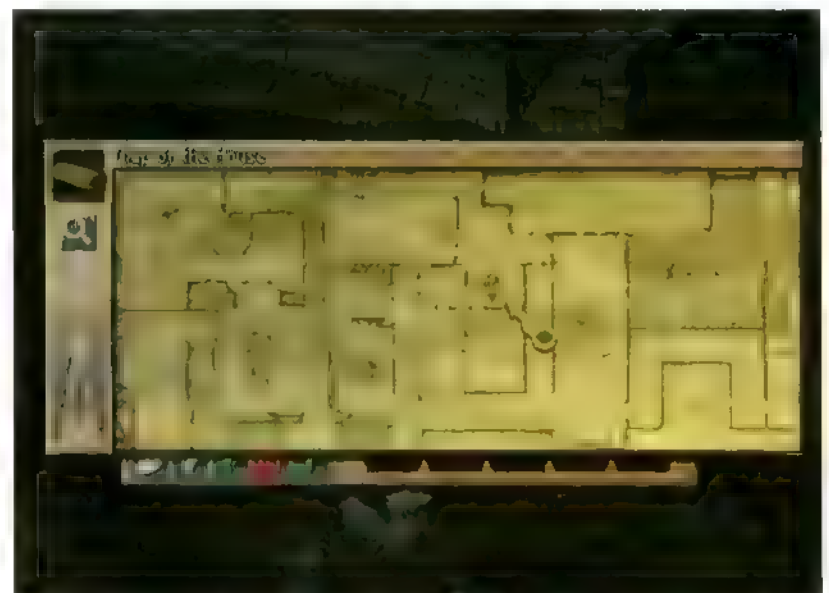
schießt einmal aus dem Gemälde, halten Sie sich seitlich davon auf. Mit den Schlüssel gehen Sie in die Bücherei, wo Ihnen Ihr Vater erscheint. Nehmen Sie die Schlangen, den Schild und ein Schwert mit. Anschließend öffnen Sie das Bücherregal und gehen ins Mausoleum. Dort stecken Sie den metallischen Orb (auf dem Regal) in eine Tür gegenüber. Im Raum dahinter (ein Monster wartet) finden Sie eine Karte und massig Munition. Gehen Sie jetzt in den großen Schrein. Dort angekommen, wenden Sie sich nach links und legen den Hebel um. Sie kommen zu einem vergitterten Raum, legen Sie dort den Hebel um, werden Sie eine Tür öffnen. Beeilen Sie sich, um zu dieser Tür zu gelangen, da sich diese nach wenigen Sekunden wieder schließt. Dort finden Sie einen wichtigen Schlüssel. Nun gehen Sie in den Raum, in dem die Automaten-Monster entstehen. Schießen Sie gar nicht erst, es werden immer mehr. Rennen Sie zu den Händen an der Wand, drücken Sie alle drei, und in einer Ecke des Raum erscheint eine vierte. Drücken Sie nun diese, und die Automaten werden nicht länger hergestellt.

Eine Schrift erscheint an der Wand, prägen Sie sich diese gut ein, die Worte werden benötigt, um im großen Schrein die Statue am Ende wegzubewegen. Vorher jedoch müssen Sie durch eine Tür mit schimmerndem Licht gehen und sich dort auf den Thron set-

zen. Sie werden gebrandmarkt. Nun suchen Sie einen Raum voller Engelsstatuen (den Gang runtergehen), dort nehmen Sie den Shrive mit. Hier bekommen Sie auch die mächtige Feuer-schußwaffe. Ab zur großen Statue und die Worte sprechen. Nun erscheint Florentine und will den Shrive. Geben Sie ihn nicht ab, sie benötigen ihn, um wieder zu Aelf gelangen.

Zurück im Haus

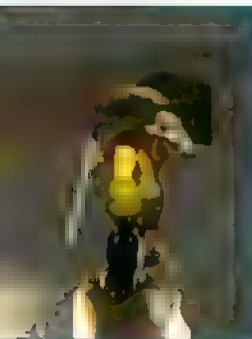
Nehmen Sie dort die Schlangen und die Heiltränke, bevor Sie zurück ins Haus wandern (ein Schalter legt einen Geheimgang frei!), wo Sie Rebecca zum ersten Mal treffen. Mit ihr müssen Sie einen Kristall finden. Als erstes im Raum mit den Schränken die Bodenplatte in der Ecke aktivieren, damit die Tür in diesem Raum geöffnet werden kann. Dort finden Sie die Karte des Hauses. Wie nützlich! Der Kristall befindet sich in einem Kamin. Stecken Sie den Kristall in den grünen Dome. Sie werden nach Ägypten transferiert, wo sie Gnarl treffen. Er fragt Sie, ob Sie in die Zeit vertrauen, antworten Sie mit JA. Nur dann bekommen Sie zwei Masken, die Sie zum Tower bringen können. Nun beginnt Kapitel IV. Sie finden einen alten Helm. Ein Schild mit einem Schwert drehen Sie um, um einen weiteren Geheimgang zu öffnen. Im Raum ganz oben an der Treppe stellen Sie sich auf das Gate und setzen eine Maske auf. Nun sind Sie im



Besonders wichtig ist die Karte des Hauses. Sie sollten mehr als einen Blick riskieren, da häufig auch Geheimräume eingezeichnet sind.

Auf einen Blick

- Raquia
- Gremlin Online
- Randals Helm & Arqua



Tower zwischen den Welten.

Dort treffen Sie Raphael, verlassen Sie ihn und gehen Sie in eine der beiden grünen Türen. Finden Sie einen weiteren runden Kreis, der Sie in den Garten des Hauses teleportiert. In einem der Teiche finden Sie einen Schlüssel (Y drücken, um zu kriechen). Damit können Sie eine der Türen öffnen. Der Mühen Lohn ist eine weitere Karte. Hier ist alles erledigt, also zurück zum Haus. Es folgt Kapitel V: Sie werden gleich zu Beginn drei schrecklichen Monster begegnen. Achtung: Diese können nur zerstört werden, wenn sie sich auf dem Pentagramm vor dem Bild mit der Zielscheibe befinden. Schießen Sie von Stufe 3 auf die Scheibe, und der Boden wird die Monster in Richtung Decke befördern und zerschmettern. Gehen Sie nun links zum Schrein. Legen Sie dort eine Schlange auf die Bodenplatten am Ende und fahren Sie mit ihr zur Decke, wo Sie einen Schlüssel finden. Der Schlüssel öffnet eine Tür im Korridor. Dahinter muß ein Hebel umgelegt werden, eine Tür zu den unterirdischen Höhlen erscheint. Der Weg führt zu Floren-

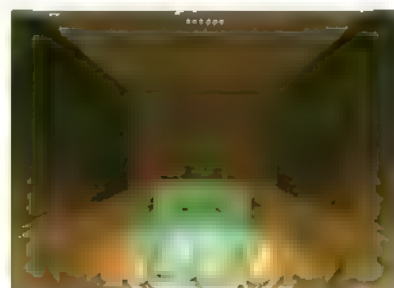
tines Reich und seinem Observatorium. In den Höhlen gilt es den roten Kristall zu finden. Benutzen Sie hier auf jeden Fall die Karte der Höhle, sonst verirren Sie sich hundertprozentig. Haben Sie den Kristall, wandern Sie zum roten Monster. Geben Sie den Kristall ab, denn nur dann erscheint eine Brücke (im Dialogfeld wählen Sie „Call out your name“). Hinter der Brücke wartet ein grüner Dämon. Die Feuerwaffe schafft ihn schnell aus dem Weg. Über die Plattformen gelangen Sie mit etwas Geschick ans Ende der Kammer. Eine Tür öffnet sich, die Sie zum Observatorium führt. Klicken Sie anschließend auf die Brustplatte, Aelf erscheint erneut. Im Hauptraum des Observatoriums lassen Sie Adam alles mitnehmen, was er anklicken kann. In Florentines Buch finden Sie einen Schlüssel, der den verschlossenen Wandschrank im Schlafzimmer öffnet. Dort finden Sie endlich die letzte goldene Schlange. Unter dem Bett liegt eine weitere Waffe. Gehen Sie zurück ins Erdgeschoß und klicken Sie auf das Zeichen mit der neuerlangten Waffe, der Teleporter erscheint und bringt Sie zurück ins Haus. Nun stellen Sie die Schlangen auf das Podest, auf dem der Sarkophag steht, und gehen Sie in ihn hinein. Sie fallen eine Treppe herunter und stolpern den Gang entlang. Als nächstes wartet eine riesige Uhr, die Sie mit Hilfe des Schalters auf der Plattform auf sechs Uhr stellen. Nun können Sie



Auf diesen netten Schwertschwinger trifft Adam zu Beginn des Spiels. Drei Treffer, und er löst sich in Schwefel auf.



Ein wenig klein sind die dargestellten Briefe und Schriftstücke.



Ein Kristall bewirkt, daß der grüne Dome als Teleporter fungiert.

einen weiteren Raum betreten, wo Sie rechts und links Badekammern finden. Töten Sie die Wasserschlangen und füllen Sie die beiden Becher am Beckenrand mit Fontänenwasser. Hawk erscheint im Hauptraum, um Ihnen zu sagen, daß Sie einen Schlüssel benötigen, um ihn zu befreien. Gehen Sie unbedingt links zur Fischtür und bespritzen Sie diese mit Wasser. Die Tür öffnet sich, Sie bekommen Aelfs Dagger. Beim Herausgehen hält Sie Belial etwas brachial auf. Er will den Shrive. Als Antwort greifen Sie ihn mit dem Dagger an.

Raquia

Nun benötigen Sie noch eine kleine Statue. Sie finden sie in einem der Räume im äußeren Ring des Hauses. Töten Sie das Monster in diesem Raum und zünden Sie die Kerzen um den Teppich mit dem mystischen Symbol an. Es erscheint ein weiteres Monster, das die Statue bewacht, wie ärgerlich! Da es sehr angriffslustig ist, müssen Sie auch hier viel herumrennen, um nicht getroffen zu werden. Nachdem sich das Wesen in Luft aufgelöst hat, gibt es die Sta-

tue frei. Mit der Statue können Sie nun in eine weitere Bibliothek. Dort schnappen Sie sich alles, was mitgenommen werden kann. Nun geht es ab ins unterirdische Labyrinth. Bald schon entdecken Sie einen Tempel, wo eine Filmsequenz zeigt, wie Gaul einen grünen Kristall von einem Altar nimmt. Schnappen auch Sie sich einen Kristall und betätigen Sie den Hebel hinter dem großen Altar. Eine Tür öffnet sich, die ein Tor zum Tower freigibt. Im Tower müssen Sie jetzt den Eingang nach Raquia suchen. Dort angekommen, erscheint der Geist von Raquia und informiert darüber, daß er den Schlüssel der Tränen abdrückt, wenn Sie folgende Dinge finden: Ohrstopfen, Ring, Fleisch und eine Pan-Flöte. Also nix wie ran an die Suche im Labyrinth. Ach ja, das Fleisch liegt auf einer Plattform vor einer Bank. Drücken Sie die Bank und die Plattform senkt sich. Mit dem Ring öffnen Sie die Türen des „Keep“. Das Fleisch hilft Ihnen schließlich, an der Löwin vorbeizukommen. Im Glockenraum ist das Schlagen der Glocken der sichere Tod. Die Glocke erklingt, wenn Sie zu oft von der Plattform

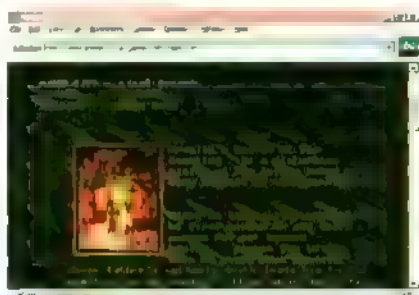


Von hinten anschleichen ist zwar feige, aber dafür benötigen Sie nach dem Scharmützel keine teuren Heiltränke.



GREMLIN ONLINE

Unter der Adresse <http://www.gremlin.com.uk> finden Sie reichlich Infos zu den neuesten Spielen von Gremlin Interactive. Über Realms gibt es zwar lediglich einige Hintergrundinfos und den üblichen PR-Text, doch zu einigen anderen Spielen können Sie Demos oder Screensaver herunterladen. Die Downloadzeiten halten sich dabei sogar im Rahmen, dafür ist die Grafikpracht aber auch nicht so umwerfend.



fallen. Um den Musikraum zu öffnen, muß Adam einfach in die Panflöte tröten. Nicht gerade ein Musiktalent, der Junge! Gehen Sie in den Raum hinein und nehmen Sie das Ölfläschchen mit, um damit die Türen der nächsten Räume einzuölen. Außerdem benötigen Sie die „Opticals of true sight“. Im Pergamentpapier befindet sich das Paßwort, um den Feuerraum zu betreten. Nehmen Sie die Keramikflasche an sich, in der das silberne Armband liegt. Im Eisraum benutzen Sie die Keramikflasche, wodurch das Eis schmilzt. Gehen Sie ganz langsam durch den Raum, sonst wacht Raysiel auf. Nun aber schnell die Ohrenstopfen in die kleinen Lauscher, die Sirene ist sehr laut. Mit dem silbernen

Schlüssel öffnen Sie die Tür. Im Regenbogenraum graben Sie sich die Gegenstände vom Fenster und plazieren sie in der Regenbogensequenz auf dem Boden: Der Schlüssel gehört Ihnen! Im Nightingale-Raum benutzen Sie den Armreif, um leise über den Flur zu schleichen. Mit dem Regenbogen-Schlüssel öffnet sich die innere Tür. Nun brauchen Sie den Regenbogen-Edelstein. Er aktiviert die sich bewegende Plattform. Jetzt ab in den Amethyst-Raum. Langsam durch die Kristalle und den Amethysten einstecken. Er gehört in den Spirit-Ring und öffnet dadurch eine Tür. Im Raum des Star Sapphire hören Sie plötzlich einige Stimmen. Lassen Sie den Ring auf jeden Fall dort, wo er ist, an-

sonsten schließt Raysiel Sie für alle Zeiten ein. Raysiel übergibt Adam den Ring der Tränen. Durch die Gärten geht es zurück zum Tower, von dort zurück ins Haus. Gehen Sie wieder durch den Sarkophag und befreien Sie jetzt Hawk (Schlüssel ins Schloß stecken). Nun wieder zurück zum Tower, wo Adam und Rebecca das Tor finden, das sie in das Haus von Charles Randall bringt.

Randalls Heim und Arqua

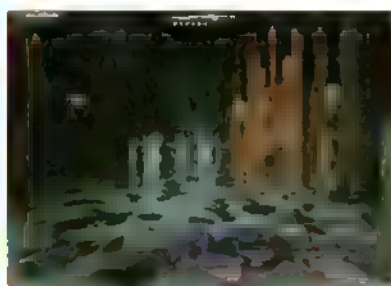
Dort sind erst einmal alle Türen verschlossen. Versuchen Sie gar nicht erst, sie zu öffnen, da dies Ihrer Gesundheit arg abträglich wäre. Erst muß Belials Fackel lokalisiert werden. Sie machen mit ihr die Wächter vor den Türen sichtbar. Mit Belials Zauberstab sind diese keine Gefahr mehr für Sie. Im Haus entdecken Sie den zweiten Teil des Buches von Florentine. Beachten Sie auch den Schlüssel hinter dem Sofa. Nach-

dem der Blumenschlüssel gefunden wurde, wird er in die „Baumtür“ gesteckt, und Adam und Rebecca werden zum Baum des Lebens teleportiert. In der Kirche St. Michaels töten Sie den Dämon und werfen etwas in die kleine hölzerne Kiste. Während Sie das Fenster untersuchen, fallen zwei Federn – eine rote und eine grüne – herunter.

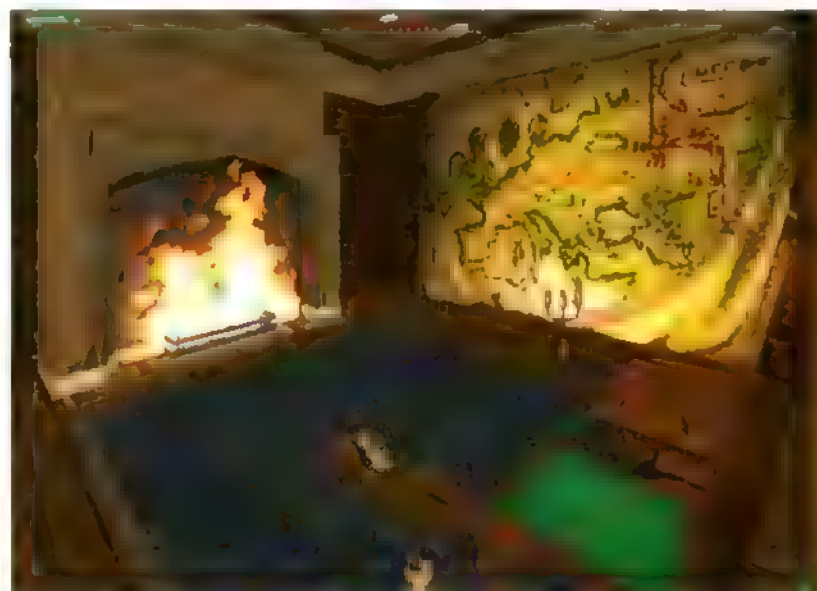
Holen Sie sich den Schlüssel zur Holzwand und das Juwelendiadem, anschließend begeben Sie sich zur Madonna auf dem Altar. Stecken Sie das Diadem in die Madonna, dann legen Sie die grüne Feder auf den Aufdruck am Fuße der Statue. Eine Tür öffnet sich, wo Sie den Schlüssel finden, der Ihnen das Tor nach Arqua im Tower öffnet. Also ab nach Arqua! Die Türen im Elementenraum bewegen sich nur in eine Richtung. Um zurückzugelangen, bespritzen Sie diese mit Wasser aus der Fontäne. Nun gibt es vier Räume.



Die Sphinx empfängt Sie auf Ihrem Trip durch Ägypten.



Der Herrscher des Dominion ist erlegt, sammeln Sie das Herz ein!



Der Kristall, den Sie unbedingt für die Teleportationen benötigen, findet sich im Kaminfeuer des Kartenraums.

Hint Shop

Komplettlösungen mit Plänen
Tipp & Tricks für fast alle
Computer- und Videospiele

Inh.: Chris. von Mollenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rosrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

Bestellannahme ist von montags
bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Antworten
steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit

Wir führen über
300 Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Unsere Hefte sind auch bei
anderen Händlern erhältlich.
Fordern Sie die Liste der Händler an

Alle Lösungen, die sich in den
Sammelheften befinden, können Sie
auch einzeln für 19,95DM bestellen

Händleranfragen erwünscht.

Distributor für Österreich
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax 0222.60875-50/-51 | 3662 Seftigen-Tel/Fax 033/3457001

Distributor für die Schweiz
AMA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax 033/3457001

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service.
Pro Lösung nur 19,95 DM. Pro Sammelheft nur 25 DM.

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten,
da ständig neue Lösungshefte erscheinen.

Sie finden uns auch im Internet <http://www.v.o.l.u.Hint-Shop> und im BTX mellen#

<p>Advent Calendar Aladdin Aladdin 2 Aladdin 3 Aladdin 4 Aladdin 5 Aladdin 6 Aladdin 7 Aladdin 8 Aladdin 9 Aladdin 10 Aladdin 11 Aladdin 12 Aladdin 13 Aladdin 14 Aladdin 15 Aladdin 16 Aladdin 17 Aladdin 18 Aladdin 19 Aladdin 20 Aladdin 21 Aladdin 22 Aladdin 23 Aladdin 24 Aladdin 25 Aladdin 26 Aladdin 27 Aladdin 28 Aladdin 29 Aladdin 30 Aladdin 31 Aladdin 32 Aladdin 33 Aladdin 34 Aladdin 35 Aladdin 36 Aladdin 37 Aladdin 38 Aladdin 39 Aladdin 40 Aladdin 41 Aladdin 42 Aladdin 43 Aladdin 44 Aladdin 45 Aladdin 46 Aladdin 47 Aladdin 48 Aladdin 49 Aladdin 50 Aladdin 51 Aladdin 52 Aladdin 53 Aladdin 54 Aladdin 55 Aladdin 56 Aladdin 57 Aladdin 58 Aladdin 59 Aladdin 60 Aladdin 61 Aladdin 62 Aladdin 63 Aladdin 64 Aladdin 65 Aladdin 66 Aladdin 67 Aladdin 68 Aladdin 69 Aladdin 70 Aladdin 71 Aladdin 72 Aladdin 73 Aladdin 74 Aladdin 75 Aladdin 76 Aladdin 77 Aladdin 78 Aladdin 79 Aladdin 80 Aladdin 81 Aladdin 82 Aladdin 83 Aladdin 84 Aladdin 85 Aladdin 86 Aladdin 87 Aladdin 88 Aladdin 89 Aladdin 90 Aladdin 91 Aladdin 92 Aladdin 93 Aladdin 94 Aladdin 95 Aladdin 96 Aladdin 97 Aladdin 98 Aladdin 99 Aladdin 100</p>	<p>Aladdin 101 Aladdin 102 Aladdin 103 Aladdin 104 Aladdin 105 Aladdin 106 Aladdin 107 Aladdin 108 Aladdin 109 Aladdin 110 Aladdin 111 Aladdin 112 Aladdin 113 Aladdin 114 Aladdin 115 Aladdin 116 Aladdin 117 Aladdin 118 Aladdin 119 Aladdin 120 Aladdin 121 Aladdin 122 Aladdin 123 Aladdin 124 Aladdin 125 Aladdin 126 Aladdin 127 Aladdin 128 Aladdin 129 Aladdin 130 Aladdin 131 Aladdin 132 Aladdin 133 Aladdin 134 Aladdin 135 Aladdin 136 Aladdin 137 Aladdin 138 Aladdin 139 Aladdin 140 Aladdin 141 Aladdin 142 Aladdin 143 Aladdin 144 Aladdin 145 Aladdin 146 Aladdin 147 Aladdin 148 Aladdin 149 Aladdin 150 Aladdin 151 Aladdin 152 Aladdin 153 Aladdin 154 Aladdin 155 Aladdin 156 Aladdin 157 Aladdin 158 Aladdin 159 Aladdin 160 Aladdin 161 Aladdin 162 Aladdin 163 Aladdin 164 Aladdin 165 Aladdin 166 Aladdin 167 Aladdin 168 Aladdin 169 Aladdin 170 Aladdin 171 Aladdin 172 Aladdin 173 Aladdin 174 Aladdin 175 Aladdin 176 Aladdin 177 Aladdin 178 Aladdin 179 Aladdin 180 Aladdin 181 Aladdin 182 Aladdin 183 Aladdin 184 Aladdin 185 Aladdin 186 Aladdin 187 Aladdin 188 Aladdin 189 Aladdin 190 Aladdin 191 Aladdin 192 Aladdin 193 Aladdin 194 Aladdin 195 Aladdin 196 Aladdin 197 Aladdin 198 Aladdin 199 Aladdin 200</p>	<p>Aladdin 201 Aladdin 202 Aladdin 203 Aladdin 204 Aladdin 205 Aladdin 206 Aladdin 207 Aladdin 208 Aladdin 209 Aladdin 210 Aladdin 211 Aladdin 212 Aladdin 213 Aladdin 214 Aladdin 215 Aladdin 216 Aladdin 217 Aladdin 218 Aladdin 219 Aladdin 220 Aladdin 221 Aladdin 222 Aladdin 223 Aladdin 224 Aladdin 225 Aladdin 226 Aladdin 227 Aladdin 228 Aladdin 229 Aladdin 230 Aladdin 231 Aladdin 232 Aladdin 233 Aladdin 234 Aladdin 235 Aladdin 236 Aladdin 237 Aladdin 238 Aladdin 239 Aladdin 240 Aladdin 241 Aladdin 242 Aladdin 243 Aladdin 244 Aladdin 245 Aladdin 246 Aladdin 247 Aladdin 248 Aladdin 249 Aladdin 250 Aladdin 251 Aladdin 252 Aladdin 253 Aladdin 254 Aladdin 255 Aladdin 256 Aladdin 257 Aladdin 258 Aladdin 259 Aladdin 260 Aladdin 261 Aladdin 262 Aladdin 263 Aladdin 264 Aladdin 265 Aladdin 266 Aladdin 267 Aladdin 268 Aladdin 269 Aladdin 270 Aladdin 271 Aladdin 272 Aladdin 273 Aladdin 274 Aladdin 275 Aladdin 276 Aladdin 277 Aladdin 278 Aladdin 279 Aladdin 280 Aladdin 281 Aladdin 282 Aladdin 283 Aladdin 284 Aladdin 285 Aladdin 286 Aladdin 287 Aladdin 288 Aladdin 289 Aladdin 290 Aladdin 291 Aladdin 292 Aladdin 293 Aladdin 294 Aladdin 295 Aladdin 296 Aladdin 297 Aladdin 298 Aladdin 299 Aladdin 300</p>	<p>Aladdin 301 Aladdin 302 Aladdin 303 Aladdin 304 Aladdin 305 Aladdin 306 Aladdin 307 Aladdin 308 Aladdin 309 Aladdin 310 Aladdin 311 Aladdin 312 Aladdin 313 Aladdin 314 Aladdin 315 Aladdin 316 Aladdin 317 Aladdin 318 Aladdin 319 Aladdin 320 Aladdin 321 Aladdin 322 Aladdin 323 Aladdin 324 Aladdin 325 Aladdin 326 Aladdin 327 Aladdin 328 Aladdin 329 Aladdin 330 Aladdin 331 Aladdin 332 Aladdin 333 Aladdin 334 Aladdin 335 Aladdin 336 Aladdin 337 Aladdin 338 Aladdin 339 Aladdin 340 Aladdin 341 Aladdin 342 Aladdin 343 Aladdin 344 Aladdin 345 Aladdin 346 Aladdin 347 Aladdin 348 Aladdin 349 Aladdin 350 Aladdin 351 Aladdin 352 Aladdin 353 Aladdin 354 Aladdin 355 Aladdin 356 Aladdin 357 Aladdin 358 Aladdin 359 Aladdin 360 Aladdin 361 Aladdin 362 Aladdin 363 Aladdin 364 Aladdin 365 Aladdin 366 Aladdin 367 Aladdin 368 Aladdin 369 Aladdin 370 Aladdin 371 Aladdin 372 Aladdin 373 Aladdin 374 Aladdin 375 Aladdin 376 Aladdin 377 Aladdin 378 Aladdin 379 Aladdin 380 Aladdin 381 Aladdin 382 Aladdin 383 Aladdin 384 Aladdin 385 Aladdin 386 Aladdin 387 Aladdin 388 Aladdin 389 Aladdin 390 Aladdin 391 Aladdin 392 Aladdin 393 Aladdin 394 Aladdin 395 Aladdin 396 Aladdin 397 Aladdin 398 Aladdin 399 Aladdin 400</p>	<p>Aladdin 401 Aladdin 402 Aladdin 403 Aladdin 404 Aladdin 405 Aladdin 406 Aladdin 407 Aladdin 408 Aladdin 409 Aladdin 410 Aladdin 411 Aladdin 412 Aladdin 413 Aladdin 414 Aladdin 415 Aladdin 416 Aladdin 417 Aladdin 418 Aladdin 419 Aladdin 420 Aladdin 421 Aladdin 422 Aladdin 423 Aladdin 424 Aladdin 425 Aladdin 426 Aladdin 427 Aladdin 428 Aladdin 429 Aladdin 430 Aladdin 431 Aladdin 432 Aladdin 433 Aladdin 434 Aladdin 435 Aladdin 436 Aladdin 437 Aladdin 438 Aladdin 439 Aladdin 440 Aladdin 441 Aladdin 442 Aladdin 443 Aladdin 444 Aladdin 445 Aladdin 446 Aladdin 447 Aladdin 448 Aladdin 449 Aladdin 450 Aladdin 451 Aladdin 452 Aladdin 453 Aladdin 454 Aladdin 455 Aladdin 456 Aladdin 457 Aladdin 458 Aladdin 459 Aladdin 460 Aladdin 461 Aladdin 462 Aladdin 463 Aladdin 464 Aladdin 465 Aladdin 466 Aladdin 467 Aladdin 468 Aladdin 469 Aladdin 470 Aladdin 471 Aladdin 472 Aladdin 473 Aladdin 474 Aladdin 475 Aladdin 476 Aladdin 477 Aladdin 478 Aladdin 479 Aladdin 480 Aladdin 481 Aladdin 482 Aladdin 483 Aladdin 484 Aladdin 485 Aladdin 486 Aladdin 487 Aladdin 488 Aladdin 489 Aladdin 490 Aladdin 491 Aladdin 492 Aladdin 493 Aladdin 494 Aladdin 495 Aladdin 496 Aladdin 497 Aladdin 498 Aladdin 499 Aladdin 500</p>	<p>Aladdin 501 Aladdin 502 Aladdin 503 Aladdin 504 Aladdin 505 Aladdin 506 Aladdin 507 Aladdin 508 Aladdin 509 Aladdin 510 Aladdin 511 Aladdin 512 Aladdin 513 Aladdin 514 Aladdin 515 Aladdin 516 Aladdin 517 Aladdin 518 Aladdin 519 Aladdin 520 Aladdin 521 Aladdin 522 Aladdin 523 Aladdin 524 Aladdin 525 Aladdin 526 Aladdin 527 Aladdin 528 Aladdin 529 Aladdin 530 Aladdin 531 Aladdin 532 Aladdin 533 Aladdin 534 Aladdin 535 Aladdin 536 Aladdin 537 Aladdin 538 Aladdin 539 Aladdin 540 Aladdin 541 Aladdin 542 Aladdin 543 Aladdin 544 Aladdin 545 Aladdin 546 Aladdin 547 Aladdin 548 Aladdin 549 Aladdin 550 Aladdin 551 Aladdin 552 Aladdin 553 Aladdin 554 Aladdin 555 Aladdin 556 Aladdin 557 Aladdin 558 Aladdin 559 Aladdin 560 Aladdin 561 Aladdin 562 Aladdin 563 Aladdin 564 Aladdin 565 Aladdin 566 Aladdin 567 Aladdin 568 Aladdin 569 Aladdin 570 Aladdin 571 Aladdin 572 Aladdin 573 Aladdin 574 Aladdin 575 Aladdin 576 Aladdin 577 Aladdin 578 Aladdin 579 Aladdin 580 Aladdin 581 Aladdin 582 Aladdin 583 Aladdin 584 Aladdin 585 Aladdin 586 Aladdin 587 Aladdin 588 Aladdin 589 Aladdin 590 Aladdin 591 Aladdin 592 Aladdin 593 Aladdin 594 Aladdin 595 Aladdin 596 Aladdin 597 Aladdin 598 Aladdin 599 Aladdin 600</p>	<p>Aladdin 601 Aladdin 602 Aladdin 603 Aladdin 604 Aladdin 605 Aladdin 606 Aladdin 607 Aladdin 608 Aladdin 609 Aladdin 610 Aladdin 611 Aladdin 612 Aladdin 613 Aladdin 614 Aladdin 615 Aladdin 616 Aladdin 617 Aladdin 618 Aladdin 619 Aladdin 620 Aladdin 621 Aladdin 622 Aladdin 623 Aladdin 624 Aladdin 625 Aladdin 626 Aladdin 627 Aladdin 628 Aladdin 629 Aladdin 630 Aladdin 631 Aladdin 632 Aladdin 633 Aladdin 634 Aladdin 635 Aladdin 636 Aladdin 637 Aladdin 638 Aladdin 639 Aladdin 640 Aladdin 641 Aladdin 642 Aladdin 643 Aladdin 644 Aladdin 645 Aladdin 646 Aladdin 647 Aladdin 648 Aladdin 649 Aladdin 650 Aladdin 651 Aladdin 652 Aladdin 653 Aladdin 654 Aladdin 655 Aladdin 656 Aladdin 657 Aladdin 658 Aladdin 659 Aladdin 660 Aladdin 661 Aladdin 662 Aladdin 663 Aladdin 664 Aladdin 665 Aladdin 666 Aladdin 667 Aladdin 668 Aladdin 669 Aladdin 670 Aladdin 671 Aladdin 672 Aladdin 673 Aladdin 674 Aladdin 675 Aladdin 676 Aladdin 677 Aladdin 678 Aladdin 679 Aladdin 680 Aladdin 681 Aladdin 682 Aladdin 683 Aladdin 684 Aladdin 685 Aladdin 686 Aladdin 687 Aladdin 688 Aladdin 689 Aladdin 690 Aladdin 691 Aladdin 692 Aladdin 693 Aladdin 694 Aladdin 695 Aladdin 696 Aladdin 697 Aladdin 698 Aladdin 699 Aladdin 700</p>	<p>Aladdin 701 Aladdin 702 Aladdin 703 Aladdin 704 Aladdin 705 Aladdin 706 Aladdin 707 Aladdin 708 Aladdin 709 Aladdin 710 Aladdin 711 Aladdin 712 Aladdin 713 Aladdin 714 Aladdin 715 Aladdin 716 Aladdin 717 Aladdin 718 Aladdin 719 Aladdin 720 Aladdin 721 Aladdin 722 Aladdin 723 Aladdin 724 Aladdin 725 Aladdin 726 Aladdin 727 Aladdin 728 Aladdin 729 Aladdin 730 Aladdin 731 Aladdin 732 Aladdin 733 Aladdin 734 Aladdin 735 Aladdin 736 Aladdin 737 Aladdin 738 Aladdin 739 Aladdin 740 Aladdin 741 Aladdin 742 Aladdin 743 Aladdin 744 Aladdin 745 Aladdin 746 Aladdin 747 Aladdin 748 Aladdin 749 Aladdin 750 Aladdin 751 Aladdin 752 Aladdin 753 Aladdin 754 Aladdin 755 Aladdin 756 Aladdin 757 Aladdin 758 Aladdin 759 Aladdin 760 Aladdin 761 Aladdin 762 Aladdin 763 Aladdin 764 Aladdin 765 Aladdin 766 Aladdin 767 Aladdin 768 Aladdin 769 Aladdin 770 Aladdin 771 Aladdin 772 Aladdin 773 Aladdin 774 Aladdin 775 Aladdin 776 Aladdin 777 Aladdin 778 Aladdin 779 Aladdin 780 Aladdin 781 Aladdin 782 Aladdin 783 Aladdin 784 Aladdin 785 Aladdin 786 Aladdin 787 Aladdin 788 Aladdin 789 Aladdin 790 Aladdin 791 Aladdin 792 Aladdin 793 Aladdin 794 Aladdin 795 Aladdin 796 Aladdin 797 Aladdin 798 Aladdin 799 Aladdin 800</p>	<p>Aladdin 801 Aladdin 802 Aladdin 803 Aladdin 804 Aladdin 805 Aladdin 806 Aladdin 807 Aladdin 808 Aladdin 809 Aladdin 810 Aladdin 811 Aladdin 812 Aladdin 813 Aladdin 814 Aladdin 815 Aladdin 816 Aladdin 817 Aladdin 818 Aladdin 819 Aladdin 820 Aladdin 821 Aladdin 822 Aladdin 823 Aladdin 824 Aladdin 825 Aladdin 826 Aladdin 827 Aladdin 828 Aladdin 829 Aladdin 830 Aladdin 831 Aladdin 832 Aladdin 833 Aladdin 834 Aladdin 835 Aladdin 836 Aladdin 837 Aladdin 838 Aladdin 839 Aladdin 840 Aladdin 841 Aladdin 842 Aladdin 843 Aladdin 844 Aladdin 845 Aladdin 846 Aladdin 847 Aladdin 848 Aladdin 849 Aladdin 850 Aladdin 851 Aladdin 852 Aladdin 853 Aladdin 854 Aladdin 855 Aladdin 856 Aladdin 857 Aladdin 858 Aladdin 859 Aladdin 860 Aladdin 861 Aladdin 862 Aladdin 863 Aladdin 864 Aladdin 865 Aladdin 866 Aladdin 867 Aladdin 868 Aladdin 869 Aladdin 870 Aladdin 871 Aladdin 872 Aladdin 873 Aladdin 874 Aladdin 875 Aladdin 876 Aladdin 877 Aladdin 878 Aladdin 879 Aladdin 880 Aladdin 881 Aladdin 882 Aladdin 883 Aladdin 884 Aladdin 885 Aladdin 886 Aladdin 887 Aladdin 888 Aladdin 889 Aladdin 890 Aladdin 891 Aladdin 892 Aladdin 893 Aladdin 894 Aladdin 895 Aladdin 896 Aladdin 897 Aladdin 898 Aladdin 899 Aladdin 900</p>	<p>Aladdin 901 Aladdin 902 Aladdin 903 Aladdin 904 Aladdin 905 Aladdin 906 Aladdin 907 Aladdin 908 Aladdin 909 Aladdin 910 Aladdin 911 Aladdin 912 Aladdin 913 Aladdin 914 Aladdin 915 Aladdin 916 Aladdin 917 Aladdin 918 Aladdin 919 Aladdin 920 Aladdin 921 Aladdin 922 Aladdin 923 Aladdin 924 Aladdin 925 Aladdin 926 Aladdin 927 Aladdin 928 Aladdin 929 Aladdin 930 Aladdin 931 Aladdin 932 Aladdin 933 Aladdin 934 Aladdin 935 Aladdin 936 Aladdin 937 Aladdin 938 Aladdin 939 Aladdin 940 Aladdin 941 Aladdin 942 Aladdin 943 Aladdin 944 Aladdin 945 Aladdin 946 Aladdin 947 Aladdin 948 Aladdin 949 Aladdin 950 Aladdin 951 Aladdin 952 Aladdin 953 Aladdin 954 Aladdin 955 Aladdin 956 Aladdin 957 Aladdin 958 Aladdin 959 Aladdin 960 Aladdin 961 Aladdin 962 Aladdin 963 Aladdin 964 Aladdin 965 Aladdin 966 Aladdin 967 Aladdin 968 Aladdin 969 Aladdin 970 Aladdin 971 Aladdin 972 Aladdin 973 Aladdin 974 Aladdin 975 Aladdin 976 Aladdin 977 Aladdin 978 Aladdin 979 Aladdin 980 Aladdin 981 Aladdin 982 Aladdin 983 Aladdin 984 Aladdin 985 Aladdin 986 Aladdin 987 Aladdin 988 Aladdin 989 Aladdin 990 Aladdin 991 Aladdin 992 Aladdin 993 Aladdin 994 Aladdin 995 Aladdin 996 Aladdin 997 Aladdin 998 Aladdin 999 Aladdin 1000</p>	<p>Aladdin 1001 Aladdin 1002 Aladdin 1003 Aladdin 1004 Aladdin 1005 Aladdin 1006 Aladdin 1007 Aladdin 1008 Aladdin 1009 Aladdin 1010 Aladdin 1011 Aladdin 1012 Aladdin 1013 Aladdin 1014 Aladdin 1015 Aladdin 1016 Aladdin 1017 Aladdin 1018 Aladdin 1019 Aladdin 1020 Aladdin 1021 Aladdin 1022 Aladdin 1023 Aladdin 1024 Aladdin 1025 Aladdin 1026 Aladdin 1027 Aladdin 1028 Aladdin 1029 Aladdin 1030 Aladdin 1031 Aladdin 1032 Aladdin 1033 Aladdin 1034 Aladdin 1035 Aladdin 1036 Aladdin 1037 Aladdin 1038 Aladdin 1039 Aladdin 1040 Aladdin 1041 Aladdin 1042 Aladdin 1043 Aladdin 1044 Aladdin 1045 Aladdin 1046 Aladdin 1047 Aladdin 1048 Aladdin 1049 Aladdin 1050 Aladdin 1051 Aladdin 1052 Aladdin 1053 Aladdin 1054 Aladdin 1055 Aladdin 1056 Aladdin 1057 Aladdin 1058 Aladdin 1059 Aladdin 1060 Aladdin 1061 Aladdin 1062 Aladdin 1063 Aladdin 1064 Aladdin 1065 Aladdin 1066 Aladdin 1067 Aladdin 1068 Aladdin 1069 Aladdin 1070 Aladdin 1071 Aladdin 1072 Aladdin 1073 Aladdin 1074 Aladdin 1075 Aladdin 1076 Aladdin 1077 Aladdin 1078 Aladdin 1079 Aladdin 1080 Aladdin 1081 Aladdin 1082 Aladdin 1083 Aladdin 1084 Aladdin 1085 Aladdin 1086 Aladdin 1087 Aladdin 1088 Aladdin 1089 Aladdin 1090 Aladdin 1091 Aladdin 1092 Aladdin 1093 Aladdin 1094 Aladdin 1095 Aladdin 1096 Aladdin 1097 Aladdin 1098 Aladdin 1099 Aladdin 1100</p>	<p>Aladdin 1101 Aladdin 1102 Aladdin 1103 Aladdin 1104 Aladdin 1105 Aladdin 1106 Aladdin 1107 Aladdin 1108 Aladdin 1109 Aladdin 1110 Aladdin 1111 Aladdin 1112 Aladdin 1113 Aladdin 1114 Aladdin 1115 Aladdin 1116 Aladdin 1117 Aladdin 1118 Aladdin 1119 Aladdin 1120 Aladdin 1121 Aladdin 1122 Aladdin 1123 Aladdin 1124 Aladdin 1125 Aladdin 1126 Aladdin 1127 Aladdin 1128 Aladdin 1129 Aladdin 1130 Aladdin 1131 Aladdin 1132 Aladdin 1133 Aladdin 1134 Aladdin 1135 Aladdin 1136 Aladdin 1137 Aladdin 1138 Aladdin 1139 Aladdin 1140 Aladdin 1141 Aladdin 1142 Aladdin 1143 Aladdin 1144 Aladdin 1145 Aladdin 1146 Aladdin 1147 Aladdin 1148 Aladdin 1149 Aladdin 1150 Aladdin 1151 Aladdin 1152 Aladdin 1153 Aladdin 1154 Aladdin 1155 Aladdin 1156 Aladdin 1157 Aladdin 1158 Aladdin 1159 Aladdin 1160 Aladdin 1161 Aladdin 1162 Aladdin 1163 Aladdin 1164 Aladdin 1165 Aladdin 1166 Aladdin 1167 Aladdin 1168 Aladdin 1169 Aladdin 1170 Aladdin 1171 Aladdin 1172 Aladdin 1173 Aladdin 1174 Aladdin 1175 Aladdin 1176 Aladdin 1177 Aladdin 1178 Aladdin 1179 Aladdin 1180 Aladdin 1181 Aladdin 1182 Aladdin 1183 Aladdin 1184 Aladdin 1185 Aladdin 1186 Aladdin 1187 Aladdin 1188 Aladdin 1189 Aladdin 1190 Aladdin 1191 Aladdin 1192 Aladdin 1193 Aladdin 1194 Aladdin 1195 Aladdin 1196 Aladdin 1197 Aladdin 1198 Aladdin 1199 Aladdin 1200</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--

Auf einen Blick:

- Technisches
- Belial & Abaddon



Ein falscher Schritt, und Adam wird in der Lava geröstet.

Im Feuerraum entdecken Sie in zwei Nischen einen Feuerstein und Stahl. Wenn Sie die dunkle Ecke mit der Lupe näher untersuchen, finden Sie ein rotes Teil, auf dem das Wort „Burn“ steht. Das Aussprechen des Wortes läßt eine versteckte Ecke erscheinen. Dort finden Sie Pulver. Der zweite Raum ist der Wasserraum. Auch hier gibt es zwei Nischen. Sie enthalten einen kleinen Metallbehälter mit schwarzem Pulver und eine kleine Flasche mit rotem Pulver. Schütten Sie das rote Pulver in den Behälter mit dem schwarzen; Schnee erscheint. Mit der Lupe erkennen Sie das Wort „Bong“. Nun schlagen Sie gegen irgend etwas, um einen Bong-Sound zu erzeugen. Eine weitere Geheim-ecke wird sichtbar. Dort finden Sie eine Wasserpfeife. Im Erdraum geht es ähnlich zu: In den Ecken finden Sie eine Mörserkeule und einen Mörser. In einer leeren Ecke finden Sie ein weiteres Teil, auf dem „Grind“ steht. Stampfen Sie mit der Keule und dem Mörser, um eine versteckte Ecke mit Bernstein zu öffnen. Im Luftraum finden Sie schließlich einen Fächer. Gehen Sie wieder vor wie in den anderen Räumen, und Sie werden das Wort „Blow“ finden. Benut-

zen Sie den Fächer mit dem Wort, und Sie werden eine Schriftrolle entdecken. Dort steht, was Sie tun müssen. Wenn die Fontäne erscheint, muß die Wasserpfeife so eingerichtet werden, daß man sie rauchen kann. Legen Sie die Schneekugel in die Wasserpfeife, der Bernstein gehört in die Pfeife. Zünden Sie alles an, und der Schnee schmilzt. Fächeln Sie so lange, bis der Bernstein glüht und Flammen fängt, Wolken entstehen. Nun bekommen Sie das Drachenschwert. Gehen Sie zurück in den Tower, um wieder zum Haus zu gelangen.

Belial und Abaddon

Belial erscheint und fordert Sie auf, mit ihm zu kämpfen. Wenn Sie dies zurückweisen, finden Sie sich wieder im Tempel vor. Finden Sie das Gate, so daß Sie zurück zum Tower und zu Sheol kommen. Dort müssen Sie alle drei Teile von Florentines Buch finden und verbrennen. Erst dann können Sie das Labyrinth betreten. Wenn Sie aber kämpfen, werden Sie in einer kalten Zelle aufwachen. Rebecca kommt, um Adam zu helfen. Beim Verlassen der Zelle findet er alle seine Habseligkeiten wieder. Doch dumm gelaufen: Das Schwert und



„Bei Fuß!“ Diese pelzigen Freunde sind zu zweit eine echte Gefahr für Adam, weil sie besonders viele Schüsse aushalten.

der Shrive sind weg. Belial hat Sie nach Raquia gebracht, natürlich ins Labyrinth. Finden Sie die Dinge, bekämpfen Sie die Monster und achten Sie auf die Fallen. Haben Sie wieder Ihre Habseligkeiten beisammen, geht es zurück zu Sheol. Dort treffen Sie auf Abaddon, den Hüter des Schlüssels zum Abyss. Er erzählt von drei Welten und drei Aufgaben. Nummer 1, das Dominion: Suchen Sie die „Gehirne“ und „Herzen“, und bekämpfen Sie dann Vine, den Master des Dominions. Nummer 2, Salvation: Pyrichiel, der Feuermeister, muß hier bekämpft werden. Sie müssen die Räder drehen, bis ein Tor erscheint. Von jetzt an müssen Sie ohne Rebecca auskommen. Nummer 3, Judgement Level: Sie müssen die Reflexionen von Dopplegangis abwehren. Abaddon berichtet, warum er

gefangengehalten wird. Als Adam zurückkehrt, erscheint Hawk und kündigt die letzte Schlacht an. Zu guter Letzt erreicht Adam die Insel of Threads. Nachdem Sie Belial den Garaus gemacht haben, benutzen Sie den grünen Dome als Teleporter. Kämpfen Sie gegen die Dämonen und finden Sie einen weiteren Transporter, der Sie zur Kammer des Seelensteins bringt. Weigern Sie sich, gegen Florentine zu kämpfen, und stecken Sie das Schwert in den Seelenstein, das große Finale wartet! In der Pfarrei wird es ein Rennen gegen die Zeit. Sie müssen aus dem Haus, bevor es explodiert. Dämonen und Monster stellen sich Adam in den Weg, und nun liegt es ganz an Ihnen, ob Sie das Spiel siegreich beenden können.

Thorsten Seiffert

TECHNISCHES



ROTH erlaubt Ihnen eine vorbildliche Einstellung in Sachen PC-Performance. So können Sie mit der Taste F6 mehrere verschiedene Bildschirmauflösungen austesten, um bei einem kleineren Pentium zwischen mehreren SVGA-Auflösungen und VGA zu wählen. Wenn dies zu pixelig ist, der sollte das Fenster einfach verkleinern. Wer sich damit schwertut, zu erkennen, welche Gegenstände wo angewendet werden müssen, kann mit F3 das Spiel so einstellen, daß es immer den passenden Gegenstand mit einem anderen benutzt (z. B. Schlüssel - Tür).

Sollten Sie einmal partout keinen Lichtschalter im nahezu immer dunklen Haus finden, gibt es einen kleinen Trick, wie Sie doch etwas sehen können. Die Tasten C und V stellen die Gamma-Korrektur ihres Monitors ein, wodurch schon einmal Licht ins Dunkle gebracht werden kann. Ist Ihnen Ihr Held zu langsam? Mit Caps Lock rennt er im wahrsten Sinne des Wortes um sein Leben.



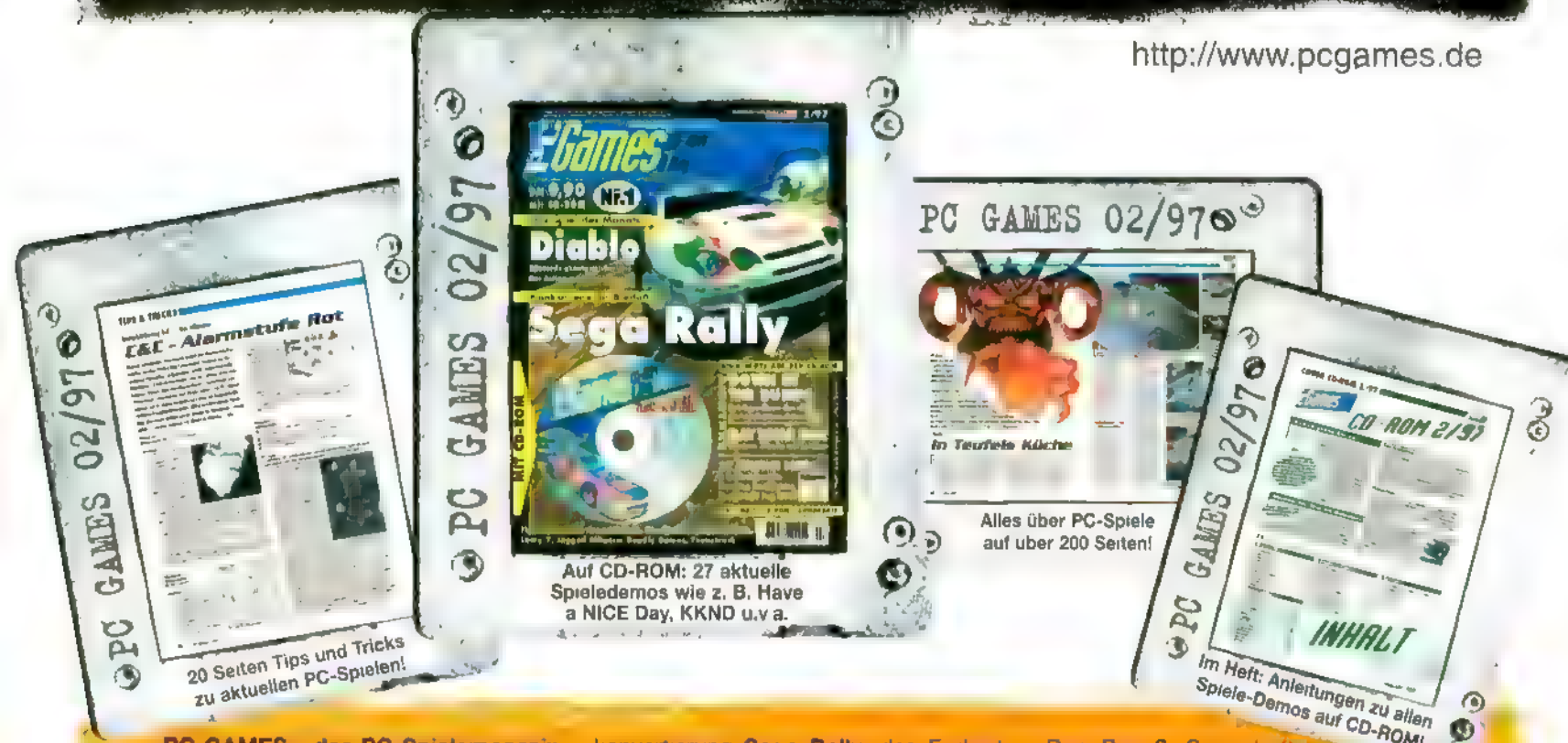
Plazieren Sie alle sieben Schlangen auf dem Podest, damit sich der Sarkophag öffnet. Jetzt ist es fast geschafft!

PC GAMES:

Damit Sie wissen

was gespielt wird!

<http://www.pcgames.de>



PC GAMES - das PC-Spielmagazin Nr. 1 - testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

In Ausgabe 02/97: Perfekter Mix aus Rollen- und Actionspiel **Diablo** erhielt den begehrten Titel „Spiel des Monats“! Außerdem getestet: Segas Automaten-

konvertierung **Sega Rally**, das Endzeit-Actionspiel **Terminator: SkyNET**, Hasbros Brettspielumsetzungen **Flottenmanöver** und **Risiko** und viele mehr

Im Tips & Tricks-Teil finden Sie Komplettlösungen und allgemeine Spielhilfen zu **Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot**, **Grand Prix 2**, **Larry 7** u.v.a.

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM! Oder für DM 19,80: **PC GAMES PLUS** **PC GAMES** plus CD-ROM plus ein komplettes Spiel!

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielmagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

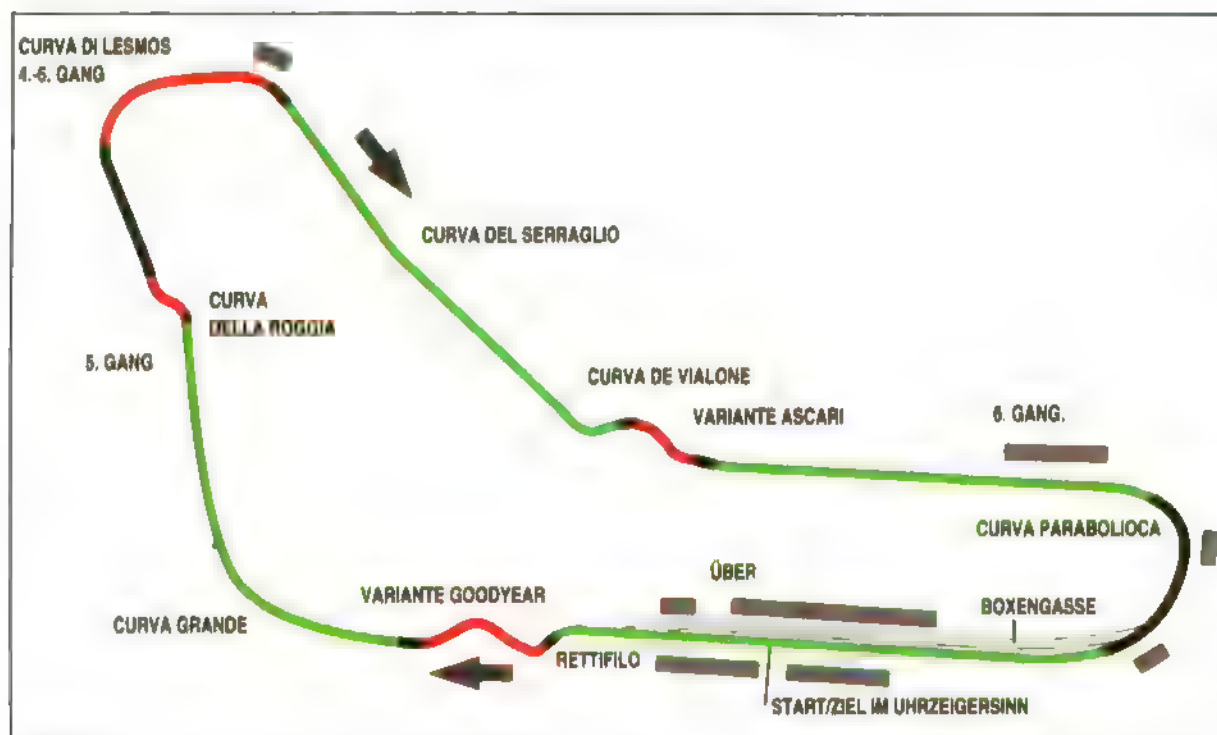


MONZA
 • Strategie
 • Das Rennen
 • Das Setup
 • Die Historie

F1 GRAND PRIX 2

GRAND PRIMIO D'ITALIA

MONZA, 11. SEPTEMBER



Strategie

Nachdem Sie den schönsten Kurs des Rennzirkus befahren haben, erwartet Sie in Italien die schnellste Rennstrecke. Monza hat zudem noch einen weiteren Rekord zu verbuchen. Sie ist die älteste aller Formel 1-Renn-

strecken und wurde 1922 eröffnet. Die alte Dame hat keine Tücken und ist für Anfänger bestens zum Üben geeignet. Der Profi hingegen bekommt endlich die Möglichkeit, ein entspanntes Rennen zu fahren. Da die Strecke sehr breit gebaut wurde, wimmelt es nur so vor Überholmög-

lichkeiten. Die einzige Strategie, die Sie für Monza benötigen, ist, Gas zu geben!

Das Rennen

Nach dem Start suchen Sie sich, während Sie natürlich Vollgas fahren, einen sicheren Platz am linken Fahrbahnrand (BILD 1 u. 2). Falls Sie flink eine günstige Linksaußen-Position erhaschen konnten, dürfen Sie wie selbstverständlich an den rechtsfahrenden Gegnern vorbeiziehen (BILD 3). Die netten Kollegen brauchen nämlich auch ein Plätzchen an dieser Stelle, und wer bekanntlich zuerst kommt, mahlt zuerst. Die kommende RETTIFILO ist der langsamste und gleichzeitig schwierigste Part der Strecke. Bremsen Sie bei der 100-Meter-Warntafel auf 140 km/h ein. Achten Sie jetzt unbedingt darauf, nicht zu rasant über die Kerbs zu

Die Weltmeisterschaft nähert sich ihrem Ende. Im vorletzten Teil unserer Tips zum derzeit besten PC-Rennspiel sind wir im Süden Europas zu Hause. Gleich zweimal dürfen Sie in Portugal, auf den Strecken von Estoril und Jerez, und einmal in Italien an den Start gehen. Während Monza eher Hochgeschwindigkeitsfanatiker anspricht, kommt der Kurven-Fan auf den portugiesischen Strecken auf seine Kosten.

fahren. Sie fliegen unweigerlich ins Kiesbett! Sobald Sie in die erste Kurve eingetaucht sind, vermindern Sie Ihr Tempo um weitere 25 km/h. Der Rechtsknick, der den Ausgang der Rettifilo darstellt, ist zugleich die Einfahrt in die VARIANTE GOODYEAR. Bei gleichbleibender Geschwindigkeit und Einhalten der Ideallinie kann Ihnen die Schikane nichts anhaben. Treten Sie nun wieder auf's abgenutzte Gaspedal und rasen Sie mit Maximalkraft durch die CURVA GRANDE. Versuchen Sie, auf der Innenseite der langgezogenen Rechts zu fahren, um Ihre Reifen nicht zu stark zu belasten. Quietschende Reifen bedeuten bei langen Rennen einen zusätzlichen Servicestop. Ein Luxus, den Sie sich im schnellen Imola nicht leisten können. Verlieren Sie lieber ein Zehntel als wertvollen Reifengummi! Möchten Sie einen Gegner in der langgezogenen Biegung überholen, achten Sie darauf, den Gegner rechts zu überholen! Sollten Sie es links versuchen, haben Sie nicht nur mehr Wegstrecke zurückzulegen, sondern müssen

DAS SETUP

Qualifying/Rennen

Flügel vorne9/12

Flügel hinten ..1/1

Bremsbalance ..38.500 : 61.500 / 39.000 : 61.000

Getriebe39, 44, 49, 54, 60, 65 / 37, 41, 47, 52, 59, 65

	vorne links	vorne rechts	hinten links	hinten rechts
Dämpfer	1/20	1/21	1/15	1/17
Federung	1600/1400	1600/1600	1100/1200	1400/1400
Bodenfreiheit	23.0/29.0	26.5 / 29.0	38.0/54.0	42.0 / 54.0

Drehstabilisator vorn1250/3000

Drehstabilisator hinten1250/150

i

DIE HISTORIE

Michael Schumacher läßt durch seine Anwälte den Benetton-Vertrag kündigen. Zwei Tage später steht jedoch fest, daß er wieder in Briatores Cockpit steigen wird, allerdings für ein hübsches Sümmchen mehr. Peter Sauber plagen ganz andere Probleme. Seine Partner drohen, die Lieferverträge aufzulösen, sollte er nicht bis Ende September das 95er Budget auftreiben. JJ Letho hingegen hat ein strahlendes Gesicht. Er wurde am Sonntag Papa.

Jean Alesi (1.23,844)
Gerhard Berger (1.23,978)
Damon Hill (1.24,158)
Johnny Herbert (1.24,374)
David Coulthard (1.24,502)
Olivier Panis (1.25,455)
Mika Häkkinen (1.25,528)
Andrea de Cesaris (1.25,540)
Eddie Irvine (1.25,568)
Jos Verstappen (1.25,618)
H.-H. Frentzen (1.25,628)
Eric Bernard (1.25,718)
Alessandro Zanardi (1.25,733)

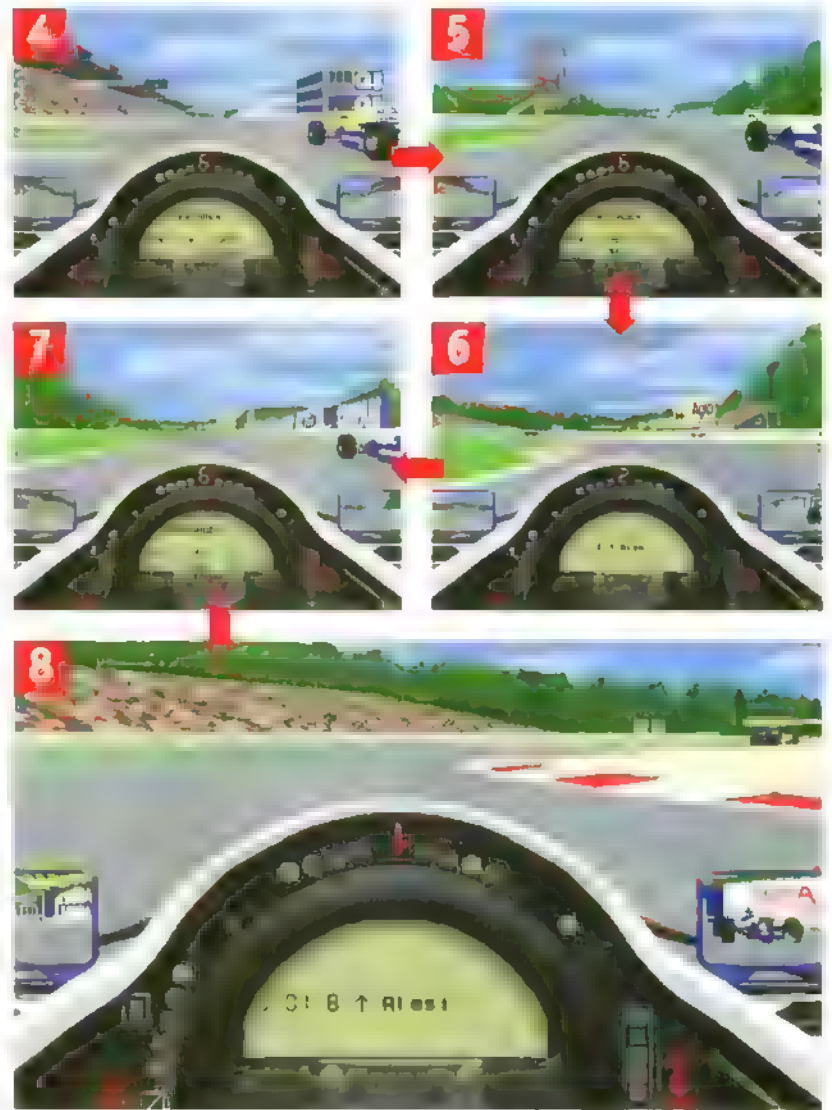
Ukyo Katayama (1.25,889)
Martin Brundle (1.25,933)
Rubens Barricello (1.25,946)
Gianni Morbidelli (1.26,002)
Pierluigi Martini (1.26,056)
Christian Fittipaldi (1.26,337)
JJ Letho (1.26,384)
Mark Blundell (1.26,574)
Michele Alboreto (1.26,832)
Yannick Dalmas (1.27,846)
Erik Comas (1.27,894)
Jean-Marc Gounon (1.28,353)
David Brabham (1.28,619)

auch die Kurve enger nehmen. Weiter geht's mit Vollgas zur nächsten Links mit dem rassigen Namen **CURVA DELLA ROGGIA**. Hier bietet sich eine schöne Gelegenheit, Ihren Gegnern den Auspuff zu zeigen. Fahren Sie zuvor in den Windschatten des Vordermanns. Kurz vor der besagten Biegung scheren Sie links aus und rasen neben Ihrem Kollegen in Richtung der Krümmung. Beharren Sie auf Ihrer Position am linken Fahrbahnrand. Bremsen Sie erst auf 145 km/h ab, wenn Sie merken, daß Ihr Nachbar es ebenso tut. Da dieser nun auch nach links will, muß er Sie zähneknirschend vorbeiziehen lassen. Sobald Sie den Kurvenanfang sicher passiert haben, treten Sie wieder auf Ihr Lieblingspedal. Haben Sie ein wenig nach links eingelenkt, dürfen Sie Ihr Lieblingspedal wieder voll durchtreten. Die **CURVA DI LESMOS**, die aus zwei Rechtsbiegungen besteht, durchjagen Sie anfangs mit 210 km/h und beschleunigen

nigen auf der Minigeraden auf 245 km/h. Mit diesem Tempo verlassen Sie nun die Lesmos. Kaum spürbar, aber dennoch vorhanden, ist die **CURVA DEL SERRAGLIO**. Mit beiden Füßen auf dem Gaspedal schenken Sie ihr keine Beachtung. Ein guter Moment für ein erfolgreiches Überholmanöver bietet Ihnen die **CURVA DE VIALONE**. Die Strategie ist nahezu identisch mit der der Curva della Roggia. Bietet sich Ihnen kein Gegner an, bremsen Sie erst im letzten Moment, nach der 100-Meter-Tafel. Treten Sie in die Eisen und geben Sie dem Druck der Kohlefaserbacken erst nach, wenn Ihr Tachostand auf 170 km/h geschrumpft ist. Beschleunigen Sie in der **VARIANTE ASCARI**, damit Sie auf der letzten Geraden nicht von einem Gegner attackiert werden. Die Straßen in Monza sind breiter, als Sie sich machen können. Die langgezogene **CURVA PARABOLICA** erwartet von Ihnen respektvolle 145 km/h, die Sie auch einhalten sollten.



Das Wunder in der ersten Straße. Wie von Geisterhand bewegt, fahren Sie an den anderen Boliden vorbei. Haben Sie frühzeitig einen



Der längste Überholvorgang. Nahezu ein Viertel der Gesamtstrecke benötigen Sie dafür. Ganz langsam schieben Sie sich am Gegner vorbei, um vor der Rettifilo den Überholvorgang abzuschließen.

Achten Sie wieder auf schädliche Reifengeräusche und verhindern Sie diese in der nächsten Runde. Sollte dicht vor Ihnen einer Ihrer zahlreichen Mitstreiter erscheinen, haben Sie auf der Start-/Zielgeraden die beste Möglichkeit, ihn fahrschulmäßig zu überholen. Dieses Manöver artet aller-

dings in Millimeterarbeit aus. Wundern Sie sich nicht, wenn Sie die gesamte Strecke bis zur Rettifilo dafür benötigen (BILD 4-6). Da Ihr Gegner den Platz an der günstigen rechten Seite für sich beansprucht, müssen Sie mit der linken Fahrbahnseite vorliebnehmen. Achten Sie beim Eintritt in



Platz am linken Straßenrand gefunden, geht's mit Bleifuß an den suchenden Kollegen vorbei. So macht Rennfahren richtig Spaß.

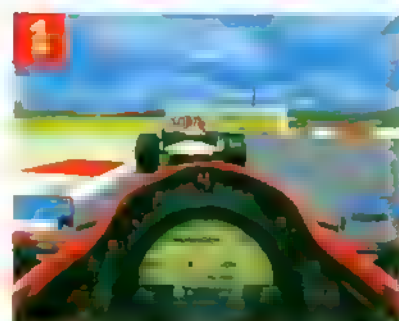
Auf einen Blick:

- ESTORIL
- Strategie
- Das Rennen
- Das Setup
- Die Historie

GRANDE PREMIO DE PORTUGAL

ESTORIL 25. SEPTEMBER

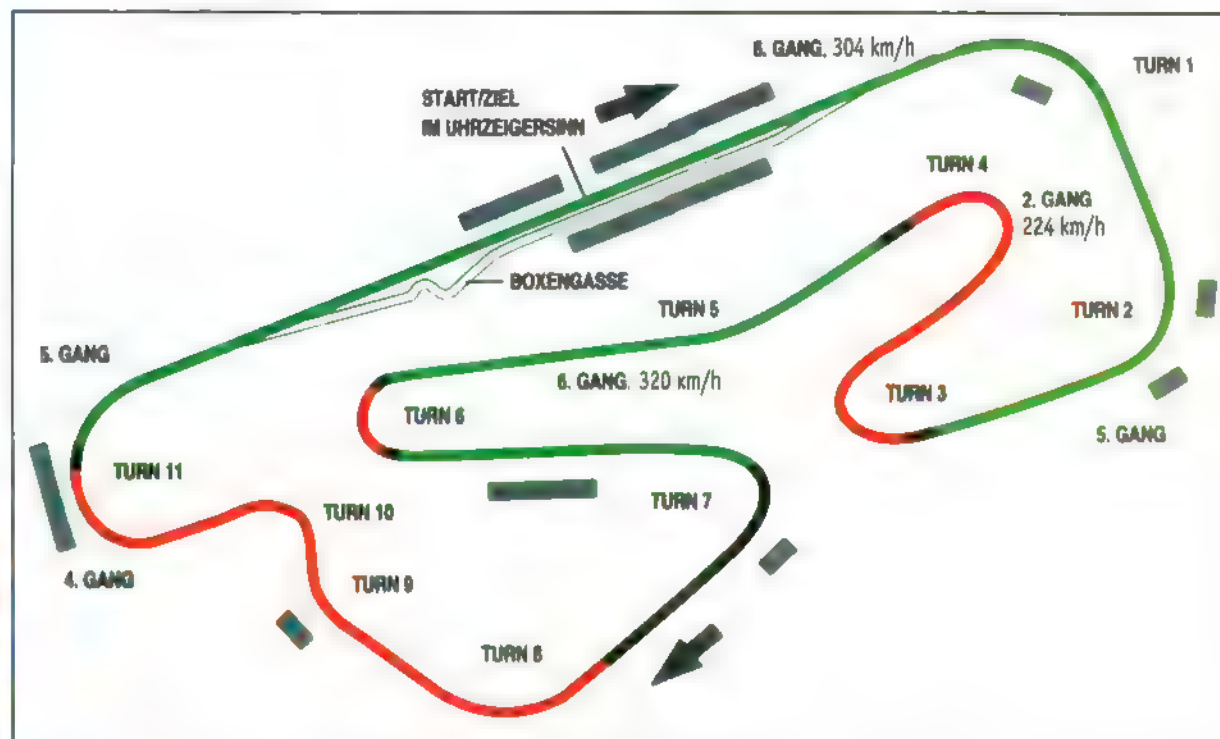
die RETTIFILO also darauf, nicht zu spät zu bremsen (BILD 7). Im Rückspiegel erhalten Sie die Belohnung für Ihren Mut (BILD 8). Kaum zu glauben, aber eine weitere Runde ist bereits abgefahren. Und in der nächsten sind Sie noch mal ein Zehntel schneller.



Es sieht leichter aus, als es ist. Zögern Sie nicht! Setzen Sie vor der TURN 1 früh zum Überholen an und suchen Sie sich den kürzesten Weg zur nächsten Kurve.

Strategie

Ein anspruchsvolles Rennen erwartet Sie. Die faire Streckenführung beschert Ihnen hervorragende Überholmöglichkeiten. Die computergesteuerten Gegner geben hier ihr Bestes, um Ihnen einen Platz auf dem heißersehten Treppchen



so schwer wie möglich zu machen. Die langgezogenen Passagen zwischen den Kurven verhindern radikale Bremsmanöver, so daß bei optimaler Fahrweise Ihre Reifen wenig verschleßen. Planen Sie demnach so wenig Boxenstops wie möglich ein.

Das Rennen

Nach dem Start treten alle Fahrer Ihr Gaspedal voll durch und beschleunigen unaufhaltsam auf der langen Geraden. Wagen Sie keinen Überholvorgang in den ersten Sekunden, sondern suchen Sie sich einen sicheren Platz am linken Pistenrand. Schon vor der ersten Kurve, mit dem sinnigen Namen TURN 1, können Sie Ihr erstes Überholmanöver vorbereiten. Fahren Sie mit 260 km/h in dieser Rechts Ihrem Vordermann so dicht wie möglich auf. Haben Sie ein gutes Windschattenplätzchen erhaschen können (BILD 1), scheuen Sie in die Fahrbahnmitte aus, sobald Sie die linken Kerbs passiert haben. In den folgenden Augenblicken müssen Sie exakt arbeiten. Bleiben Sie dicht neben Ihrem Konkurrenten, bis Sie unter der Werbetafel durchgefahren sind. Lenken Sie Ihren Boliden nun leicht nach rechts, um die

kürzeste Verbindung zur Innenseite der TURN 2 zu befahren (BILD 2). Ihr Ex-Vordermann hat nun keine andere Wahl, als Ihnen den Vortritt vor der zweiten Rechts zu gewähren. (BILD 3) in die Sie mit langsameren 210 km/h einfahren. Beschleunigen Sie in der Kurve auf flotte 265 km/h. Bietet sich Ihnen jedoch freie Sicht, können Sie den gesamten ersten Abschnitt mit 260 km/h passieren. Da zu Beginn des Rennens die Fahrer wie an einer Perlenschnur aufgereiht fahren, erhalten Sie in der ersten Runde eine weitere Möglichkeit, die Sponsoren zu beeindrucken. Kurz nachdem Sie Turn 2 erfolgreich durchfahren

haben (BILD 4), bremsen Ihre vorsichtigen Kollegen ab, um keinen Auffahrunfall zu riskieren. Sie hingegen pfeifen auf überflüssige Materialkosten und suchen sich eine günstige Position in der Fahrbahnmitte (BILD 5). Verhalten Sie sich wie zuvor und suchen Sie die kürzeste Verbindung zur kommenden Kurveninnenseite. Mit etwas Glück und langsam fahrender Konkurrenz haben Sie sogar zwei Piloten auf die hinteren Plätze verwiesen (BILD 6). Dieses Manöver führt allerdings nur dann zum Erfolg, wenn mehrere Piloten vor Ihnen fahren. Passen Sie Ihre Geschwindigkeit beim Durchfahren der langsamen Rechts an die



DAS SETUP

Qualifying/Rennen

Flügel vorne13/12

Flügel hinten3/9

Bremsbalance39.750 : 60.250 / 42.500 : 57.500

Getriebe33, 38, 44, 50, 57, 63 / 28, 35, 42, 48, 54, 61

	vorne links	vorne rechts	hinten links	hinten rechts
Dämpfer	13/21	13/21	13/5	13/5
Federung	1100/1400	1100/1400	1000/900	1000/900
Bodenfreiheit	27.5/24.0	27.5/24.0	43.5/46.0	43.5/46.0

Drehstabilisator vorn500 / 3000

Drehstabilisator hinten50/100

i

DIE HISTORIE

Die aus Sicherheitsgründen eingebaute Schikane erweist sich als spektakuläre Falle. Im Qualify dreht sich Eddie Irvine unverschuldet auf der Strecke. Der dicht auffahrende Damon Hill sieht keine Ausweichmöglichkeit, rammt den havarierten Boliden und überschlägt sich im Kies. FIA-Kommissar Roberto Causo will daraufhin Eddie Irvine die Superlizenz entziehen. Damon Hill und Michael Schumacher schütteln sich an der Boxenmauer die Hände. Ihre Dauerfehde wird beigelegt.

Gerhard Berger (1.20,608)
Damon Hill (1.20,766)
David Coulthard (1.21,033)
Mika Häkkinen (1.21,251)
Jean Alesi (1.21,517)
Ukyo Katayama (1.21,796)
Martin Brundle (1.21,656)
Rubens Barricello (1.21,796)
H.-H. Frentzen (1.21,921)
Jos Verstappen (1.22,000)
Christian Fittipaldi (1.22,132)
Mark Blundell (1.22,288)
Eddie Irvine (1.22,294)

JJ Letho (1.22,369)
Olivier Panis (1.22,672)
Gianni Morbidelli (1.22,756)
Andrea de Cesaris (1.22,885)
Pierluigi Martini (1.23,243)
Michele Alboreto (1.23,364)
Johnny Herbert (1.23,408)
Eric Bernard (1.23,699)
Erik Comas (1.24,192)
Yannick Dalmas (1.24,438)
David Brabham (1.24,514)
Philippe Adams (1.25,313)
Jean-Marc Gounon (1.25,649)

des Vordermanns an; überschreiten Sie aber keinesfalls 130 km/h. Wechseln Sie auf der kurzen Geraden nach rechts. Bremsen Sie Ihren teuren Rennwagen vor Eintritt in die **TURN 4** auf magere 100 km/h ab. Es sollte Ihnen gelingen, den Abstand zum Vordermann gewaltig zu verkürzen. Auf der nachfolgenden Geraden, die mit einer harmlosen Rechtsbiegung verziert ist, können Sie Ihre Pferdchen hemmungslos austoben lassen. Überholen Sie jedoch nicht vor der **TURN 5**. Sie müßten links außen an Ihrem Gegner vorbei und hätten dadurch mehr Weg zurückzulegen als er. Gedulden Sie sich noch einen Moment. Haben Sie die anmutige Biegung passiert, bleiben Sie auf der Mitte der Straße und mit dem Fuß auf dem Vollgaspedal. Der Ideallinie zuliebe lenkt Ihre Konkurrenz die Boliden nach links. Aufgrund Ihres außergewöhnlichen Könnens haben Sie keine Furcht, auf ungünstiger Linie in eine Kurve einzufahren. Sobald Sie sich auf gleicher Höhe mit dem Kollegen befinden, haben Sie das Duell gewonnen. Vor der **TURN 6** gilt es, vorsichtig das Gaspedal zu heben, um wenig später nicht zu stark abbremsen zu müssen (BILD 11). Sobald Sie die linken Kerbs erblickt haben,

bremsen Sie mutig auf 135 km/h ab. Ihr Mitstreiter taucht wütend in Ihrem Rückspiegel auf. Achten Sie unbedingt darauf, nicht zu schnell an diese Kurve heranzufahren. Sie würden schneller im Kies landen als Sie denken. Hier ist Vorsicht die Mutter aller Porzellankisten! Schrauben Sie nun Ihr Adrenalin zurück und gehen Sie den Platzgewinn auf der nachfolgenden Geraden ruhiger an. Bedienen Sie sich des klassischen Überholprinzips. In den Windschatten einfahren, voll beschleunigt nach rechts ausscheren und wohlgelaunt am Gegner vorbeiziehen. Bremsen Sie frühzeitig auf 135 km/h ab und rasen Sie auf der Innenseite durch die **TURN 7**. Bis zur Start-/Zielgeraden bietet sich Ihnen keine der liebgewonnenen Überholmöglichkeiten. Mit 200 km/h würdigen Sie die **TURN 8**. Der Geschwindigkeitsrausch sollte nicht zu lange währen, denn die **TURN 9** zwingt Sie zu besonnenen 70 km/h. In der langgezogenen Rechts müssen Sie Augen und Ohren offenhalten. Sobald die Reifen leicht anfangen zu quietschen, haben Sie die Höchstgeschwindigkeit in diesem Abschnitt erreicht, die mit frischen Reifen bei 90 km/h liegt. Gehen Sie bei heulenden Gummis einen Moment vom Gas, damit die



Da es sich hierbei nicht um die Schlange an einer überfüllten Kinokasse handelt, nutzen Sie die freie Straßenmitte, um sich vorzudrängeln. Schenken Sie Ihren Gegnern beim Einfahren in die nächste Rechts Ihre ungeteilte Aufmerksamkeit, damit niemand Ihren Heckflügel demontiert.

physikalischen Gesetze Sie nicht aus der Bahn werfen (Sie wissen ja, warum das Kiesbett so breit ist!). Durch die anschließende **TURN 10** fahren Sie vorsichtig mit 185 km/h. Beschleunigen Sie vor der letzten Kurve, der extrem langen **TURN 11**, auf Höchstgeschwindigkeit. Die Gerade vor Start und Ziel lädt ein weiteres

Mal zu motivierenden Windschattenspielen mit Belohnung ein. Erinnern Sie sich noch an Ihre Fahrschule? Innenspiegel, Außenspiegel, Blinker. Überholen. Innenspiegel, Schulterblick, Blinker. Das war's. Genauso verfahren Sie hier. Zur Kontrolle betrachten Sie die Bilder 17 bis 21. „Play it again, Sam“.

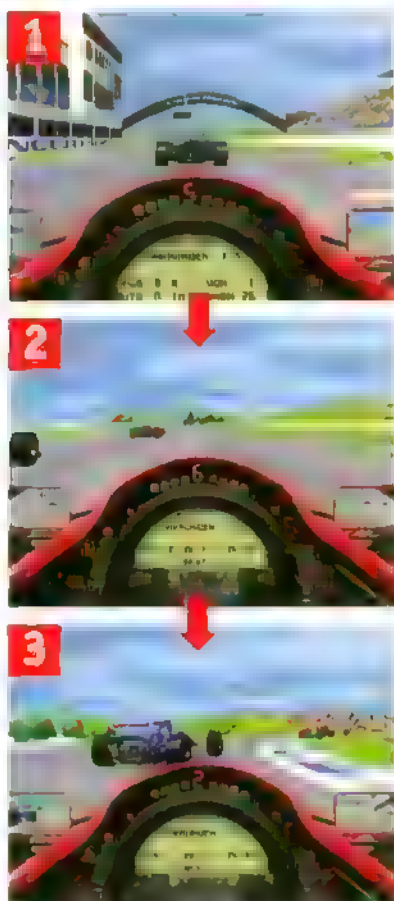
Auf einen Blick:

JEREZ

- Strategie
- Das Rennen
- Die Historie

GROSSER PREIS VON EUROPA

JEREZ, 16. OKTOBER



Nutzen Sie die Streckenmitte für Ihr Vorhaben und bremsen Sie vor der Kurve minimal später als Ihre Konkurrenz. So können Sie auf dem schnellen Abschnitt Ihre Fans zum Jubeln bringen. Wenn Sie sich geschickt anstellen, sind bis zur ersten Kurve vier Plätze drin.

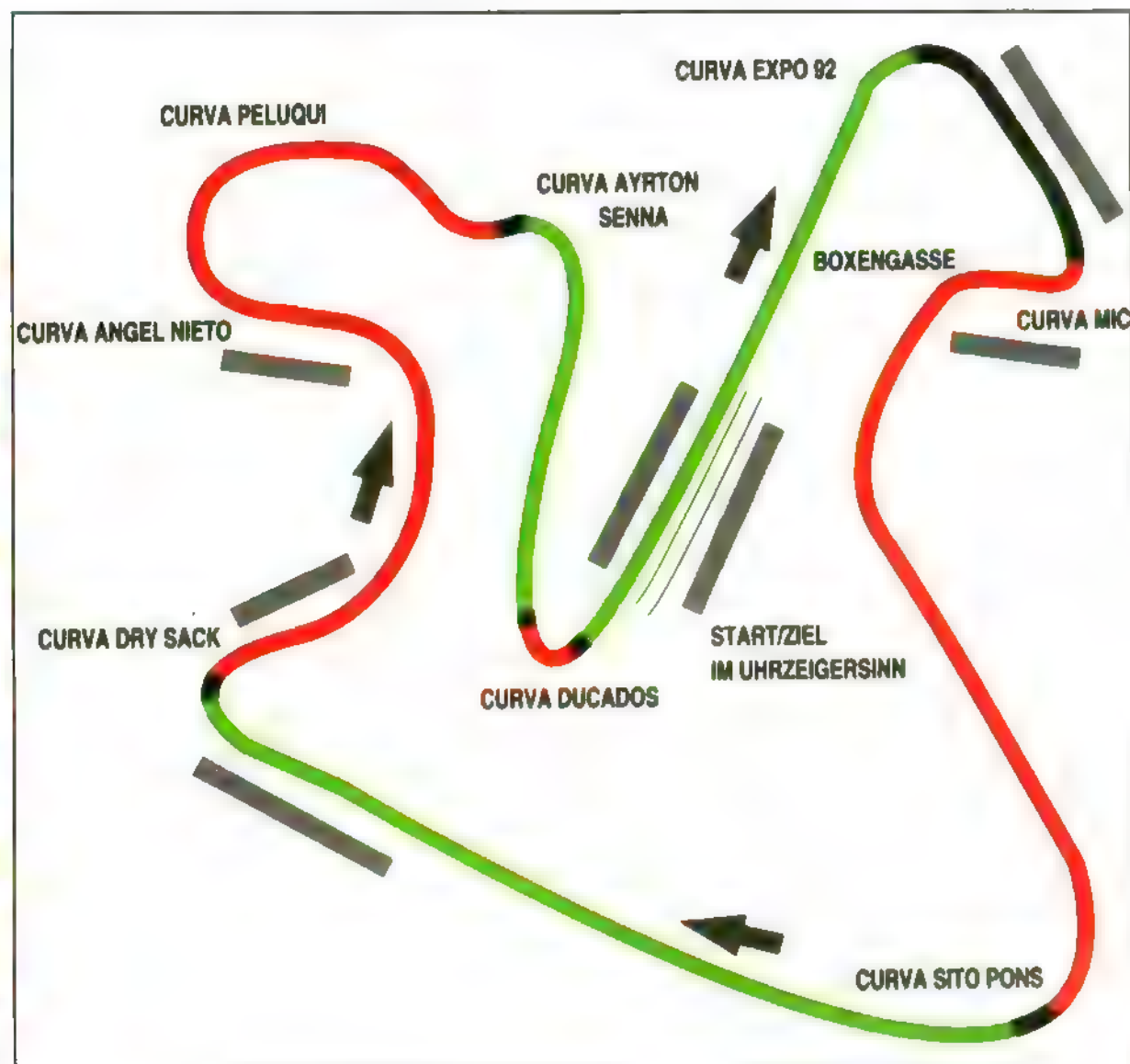
DIE HISTORIE



Duell der Worte. Schumacher eröffnet britischen Journalisten, er habe weder vor dem Rennfahrer Hill noch vor dem Menschen Hill Respekt. Hill kontert im Fahrerlager und stempelt Michael als grünen Jungen ab. Frentzen leidet an den Auswirkungen eines verdorbenen Tintenfischessens. Er quartiert sich in der Toilette ein und verläßt diese nur noch selten.

M. Schumacher (1.22,762)
Damon Hill (1.22,892)
Nigel Mansell (1.23,392)
H.-H. Frentzen (1.23,431)
Rubens Barricello (1.23,455)
Gerhard Berger (1.23,677)
Johnny Herbert (1.24,040)
Gianni Morbidelli (1.24,079)
Mika Häkkinen (1.24,122)
Eddie Irvine (1.24,157)
Jos Verstappen (1.24,643)
Ukyo Katayama (1.24,738)
Mark Blundell (1.24,770)

Martin Brundle (1.25,110)
Jean Alesi (1.25,182)
Pierluigi Martini (1.25,294)
Andrea de Cesaris (1.25,407)
Christian Fittipaldi (1.25,427)
Michele Alboreto (1.25,511)
Alessandro Zanardi (1.25,557)
Eric Bernard (1.25,595)
Erik Comas (1.26,272)
Hideki Noda (1.27,168)
David Brabham (1.27,201)
D. Schiattarella (1.27,976)



Strategie

In Jerez befahren Sie wieder einmal einen Kurs, auf dem Sie nur mit riskanten Manövern und aggressiver Fahrweise Plätze gutmachen können. Erfahren Sie sich deshalb zu Beginn eine gute Startposition. Der Computer steuert seine Mannen zwar brav auf der Ideallinie, trotzdem sind gute Überholvorgänge aufgrund der engen Strecke dünn gesät. Überdurchschnittlich intelligente Gegner haben Sie in Spanien nicht zu befürchten, auch wenn sie diesmal aggressiver fahren als auf den Kursen zuvor.

Das Rennen

Gleich nach dem Start bietet sich Ihnen die erste Chance, Ihren Gegnern den verchromten Auspuff zu zeigen. Wie üblich, treten Sie

Ihr Gaspedal voll durch, um in den begehrten Windschatten des Vordermanns zu gelangen (BILD 1). Lenken Sie Ihren Boliden in die Straßenmitte und achten Sie im Rückspiegel auf Kollegen, die das gleiche mit Ihnen planen. In diesem unliebsamen Fall würde es genügen, ein wenig weiter nach rechts zu steuern, um die Tür für die Drängler zuzumachen. Pirschen Sie sich so Zentimeter für Zentimeter an der Konkurrenz vorbei (BILD 2) und achten Sie auf den Moment, in dem Ihr Nebenbuhler langsamer wird. Sollte er vor der CURVA EXPO 92 trotz aller Versuche die Nase vorn haben, würdigen Sie sein Können, indem Sie ihn verlassen. Er wird rücksichtslos die Kurve für sich beanspruchen und auch eine Kollision riskieren, um den Platz zu verteidigen. Haben Sie ihn aber während seines Bremsvorgangs

EAGLE



Scharfe Augen - Tiefe Preise!

Bestelltelefon

06142 - 59690

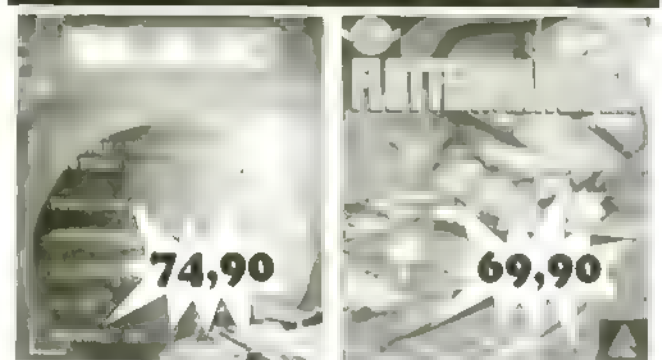
Fax 06142 - 562170

J. Hartmann & P. Klinger GbR • An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim

CD-ROM • CD-ROM • CD-ROM

1001 Pinball 2	DV 64,90	Cyber Gadators (W95)	DV 69,90	Fable	DV 79,90
4-4-2 Football	DV 54,90	Cyber a 2	DV 69,90	Firefight (Win95)	DV 59,90
Ace Ventura	DV 54,90	Cyberstorm (Win95)	DV 79,90	Flugsimulator 6.0	DV 84,90
AH - 64 Longbow	DV 79,90	Das Rätsel d. Master Lu	DV 69,90	Formula 1 Gr. Prix 2	DV 84,90
AH - 64 Longbow - Data	DV 49,90	Das schwarze Auge 3	DV 34,90	G-Nome	DV 74,90
Arbous 2 (Win95)	DV 69,90	Daytona USA	DV 69,90	Gabriel Knight 2	DV 69,90
Assassin 2015 (Win95)	DV 74,90	Deadlock	DV 84,90	Gene Wars	DV 69,90
ATF - Tactical Fighter	DV 79,90	Death Gate	DV 69,90	Golden Gate Killer	DV 69,90
ATF - Nato Fighters	DV 39,90	Der Planer 2	DV 69,90	Guts N' Garters	DV 79,90
Azrael's Tears	DV 69,90	Der Produzent	DV 69,90		
Baphomets Fluch	DV 69,90	Destruction Derby 2	DA 69,90	Hexagon-Kartell	DV 69,90
Battle Cruiser 3000 AD	DA 59,90	Dabo	DA 74,90	Hind	DV 59,90
Bedlam	DV 69,90	Die 5. Dimension	DV 74,90	Holiday Island	DV 69,90
Blam! Mach'nehead	DV 69,90	Die Akte Pandora	DV 74,90	Hyperblade (Win95)	DV 79,90
Bleifuß 2	DV 54,90	Die Fugger 2	DV 49,90	Imperium Galactica	DV 69,90
Blood & Magic AD&D	DA 74,90	Die Hard Trilogy	DV 74,90	Interstate 76	DV 79,90
Blue Ice	DV 69,90	Die Siedler 2	DV 69,90	Iron & Blood	DA 69,90
Butter Bottle	DV 59,90	Die Siedler 2 - Data	DV 29,90	Iron Man	DA 59,90

GREATEST HITS



Flottenmanöver (w95)	DV 69,90
Formel 1	DV 79,90
Have a NICE Day	DV 69,90
Larry 7	DV 79,90
M.A.X.	DV 74,90
Master of Orion 2	DA 79,90
MDK	DV 79,90
NHL Hockey 97	DV 69,90
Privateer 2	DV 79,90



Alien Trilogy	DV 69,90
Comm. & Conq. 2	DV 84,90
Creatures (W95)	DV 69,90
Daggerfall	DV 69,90
Down in the Dumps	DV 69,90
Fifa Soccer 97	DV 74,90

Bundesl. Man 97	DV 69,90	Discworld 2	DV 74,90	Jagged Alliance 2	DV 69,90	Rendezvous im Weltraum	DV 79,90	STORM	DV 64,90
Central Intelligence	DA 79,90	Dragonheart Fire&Steel	DV 59,90	Lands of Lore 2	DV 84,90	Return Fire	DV 74,90	Sinker 96	DV 79,90
Chronicles of a Sword	DV 69,90	Dungeon Keeper	DV 74,90	Lighthouse	DV 74,90	Ripper	DV 74,90	Super EF2000 (Win95)	DV 79,90
Civilization 2	DV 74,90	Earthquake 2: Skyforce	DV 74,90	Links LS	DA 89,90	Risiko (Win95)	DV 69,90	Syndicate Wars	DV 69,90
Cluedo	DV 69,90	Ecstasia 2	DA 69,90	Lords of the Realm 2	DV 74,90	Road Rash (Win95)	DV 59,90	TFX 2000 Eurofighter	DV 79,90
Comanche 3	DV 79,90	EF 2000 - TactCom	DV 34,90	Mad TV 2	DV 69,90	Safecracker	DA 74,90	The Dig	DV 74,90
Crow: City of Angels	DV 79,90	EF 2000 - Spec. Edition	DV 79,90	Mag. the Gathering	DV 79,90	Sandworms	DV 79,90	Theme Hospital	DV 74,90
Crusader: No Regret	DV 64,90	Elisabeth 1.	DV 69,90	Mechwarrior 2 Merc.	DV 79,90				
		F22 Lightning 2	DV 79,90	Meqarace 2	DV 54,90				

HAMMER-PREISE

11th Hour	DV 24,90	Pifa!	DV 29,90
Abon	DV 29,90	Pizza Connection	DV 19,90
Batman Forever	DA 24,90	Shivers	DV 24,90
Battle Isle 3	DV 39,90	Sim Town	DA 34,90
Botorge	DV 29,90	Space Quest 6	DV 24,90
Chewy-Escape fr F5	DV 29,90	Steel Panthers	DV 34,90
Der Reeder	DV 19,90	Syndicate Plus	DV 29,90
Descent	DV 24,90	Teamchef	DV 24,90
Die Siedler 1	DV 29,90	Theme Park	DV 29,90
Dungeon Master 2	DV 24,90	Tilt	DA 19,90
FX Fighter	DA 24,90	US Navy Fighters	DV 29,90
Kings Quest 7	DV 24,90	Voligas	DV 29,90
Larry 6	DV 24,90	Warcraft 1	DV 24,90
Little Big Adventure	DV 29,90	Wing Commander 3	DV 34,90
Lost Eden	DV 19,90	Woodruff	DV 24,90

Komplettlösungen für viele Spiele

Einzellösung	14,90	Sammelbände	19,90
Schleichfahrt	DV 69,90	Time Commando	DV 74,90
Scorched Planet	DV 64,90	Timon & Pumbaa	DV 79,90
Secrets of the Luxor	DA 89,90	Tommy Racer	DV 74,90
Shadoan	DA 79,90	Toonstruck	DV 69,90
Shannara	DV 69,90	Tunnel B1	DV 79,90
Shattered Steel	DV 69,90	Urban Runner	DV 64,90
Sh. Holmes: Tatow Rose	DV 74,90	Virtua Cop	DA 74,90
Shine	DV 74,90	Warcraft 2 - Exp. Edit.	DV 79,90
Silent Hunter	DV 69,90	Warwind (Win95)	DV 64,90
Sim City 2000 (Win95)	DV 84,90	Wing Commander 4	DV 54,90
Sim Copter (Win95)	DV 69,90	World Rally Fever	DA 64,90
Sonic CD	DA 49,90	Worms - Spec. Edit.	DV 69,90
Star Control 3	DA 79,90	Z	DV 69,90
Steel Panthers 2	DV 74,90	Zork Nemesis	DV 79,90

Händleranfragen sind uns willkommen! Gewerbenachweis erforderlich!

DV - Deutsche Version - DA - Deutsche Anleitung - Weitere Spiele auf Anfrage unter 06142 - 59690!
 Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 6,90 (Euroscheck bis DM 400). Nachname plus DM 9,90 zzgl. Zahlkartengebühr. Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir pauschal DM 20! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Auf einen Blick:

- SPA
- Das Setup

Überholt, zeigt sich der Verlierer ebenfalls fair und reiht sich hinter Ihnen ein (BILD 3). Sobald Sie auf der Höhe der Kerbs angelangt sind, bremsen Sie zügig auf 135 km/h ab. Da die Kurve sehr eng ist, kann es passieren, daß Sie bei blockierenden Rädern unliebsame Bekanntschaft mit der Auslaufzone machen. Haben Sie Ihre Reifen akustisch vernommen, lösen Sie ein wenig die Bremse und suchen Sie sich einen Platz an der Außenseite der Kurve. Zwar werden Sie den soeben eroberten Platz verlieren, aber Ihr Wagen bleibt auf dem Asphalt! Mit kurzzeitiger Beschleunigung fahren Sie an den überfüllten Tribünen vorbei, um mit 100 km/h in die **CURVA MICHELIN** einzufahren. Sobald Sie die Rechts durchfahren haben, treten Sie Ihr rechtes Pedal bis zum Anschlag durch und rasen mit Maximalbeschleunigung durch die beiden Linksbiegungen. Die angrenzende Gerade gibt Ihnen keine Verbesserungsmöglichkeit, da Sie von der rechten Seite auf die linke wechseln müssen, um auf idealer Linie in die **CURVA SITO PONS** einfahren zu können. Beachten Sie, daß die Rechts im Verlauf enger wird. Zu Beginn der Kurve sollte Ihr Tacho nicht weniger als 185 km/h anzeigen, die im weiteren Kurvenverlauf auf 170 km/h schrumpfen sollte. Heben Sie dazu kurzzeitig Ihren Gasfuß an. Achten Sie ggf. auf Ihren Vordermann, denn der Computer lenkt seine Piloten langsamer durch das krumme Hindernis. Mit etwas Glück können Sie so weit aufschließen, daß Sie die Riffelungen des 500 Watt-Rücklichtes erkennen können. Holen Sie tief Luft und setzen Sie zum Überholen an (BILD 4). Lenken Sie leicht nach rechts, um auf der Straßenmitte zu fahren (BILD 5). Vermeiden Sie es, zu dicht an der rechten Fahrbahnsei-

te entlangzufahren, denn sonst müssen Sie die **CURVA DRY SACK** langsamer als nötig passieren. Fahren Sie nun an Ihrem Gegner vorbei (BILD 6) und lenken Sie so weit wie möglich nach links, um in der kommenden Kurve nicht der Dumme zu sein. Je weiter links Sie sich befinden, desto schneller können Sie die Biegung passieren. Im Idealfall zeigt Ihr Tacho 105 km/h an, während Sie es innen auf höchstens 65 km/h bringen. Beim Überholen fahren Sie ebenfalls auf der Streckenmitte durch die Dry Sack (BILD 7). Die langgezogene Links können Sie mit Bleifüßen durchfahren. Da diese Kurve gegen Ende auch schärfer wird, drosseln Sie Ihr Tempo im letzten Abschnitt auf 205 km/h. Sie betreten nun den kurvenreichsten Abschnitt des Kurses. Mit 140 km/h tauchen Sie in die **CURVA ANGELO NIETO** ein. Geben Sie anschließend kurzzeitig Gas. Ihre Freude sollte nicht zu lange währen, denn die **CURVA PELUQUI** verlangt von Ihnen mäßige 155 km/h. Ein anschließender scharfer Rechts knick erinnert Sie an Ihre Bremsen, die Sie bis zu einer Tachonzeige von 110 km/h nutzen sollten. Im kommenden „S“ sollte Ihr Geschwindigkeitsrausch bei 135 km/h beendet sein. Erst die **CURVA AYRTON SENNA** verschafft Ihrem Gaspedal wieder Arbeit. Mit 235 würdigen Sie die Kurve, die an den tragisch verunglückten Ausnahmepiloten erinnert. Haben Sie am Ausgang der Rechts einen Piloten vor sich, nutzen Sie das letzte Stück Gerade, um ihm zu zeigen, wie gut Sie wirklich sind. So früh wie möglich scheren Sie nach links aus. Bleiben Sie dicht neben ihm. Während Sie leicht nach rechts lenken, um die kürzeste Verbindung zur Innenseite der kommenden Links zu befahren, schieben Sie sich an ihm vorbei. Sobald Sie

die Kerbs erblicken, bremsen Sie bei freiem Feld auf 105 km/h ab. Sollte sich ein weiterer Gegner vor Ihnen befinden, passen Sie Ihre Kurvengeschwindigkeit an die Ihres neuen Vordermanns an, die in der Regel zwischen 70 km/h und 80 km/h liegt. Mit gleichbleibender Geschwindigkeit durchfahren Sie die letzte Kurve, die **CURVA DUCADOS**. Somit dürfte Ihnen in eineinhalb Stunden ein Platz auf dem obersten Treppchen sicher sein.

Peter Gunn

Nachdem Sie aus dem Rücken des Vordermanns ausgeschert sind, suchen Sie sich die kürzeste Verbindung zur nächsten Kurve. Fahren Sie ganz links durch die nächste Biegung.

DAS SETUP

Qualifying/Rennen

Flügel vorne 20/14

Flügel hinten 11/9

Bremsbalance 39.625 : 60.375/38.500 : 61.500

Getriebe 31, 39, 43, 49, 53, 58 / 30, 37, 42, 47, 53, 58

	vorne links	vorne rechts	hinten links	hinten rechts
Dämpfer	18/17	18/17	7/18	7/18
Federung	1600/1400	1600/1400	1400/1200	1400/1200
Bodenfreiheit	16.0/27.0	16.0/27.0	31.5/41.5	31.5/41.5

Drehstabilisator vorn 1500 / 3000

Drehstabilisator hinten 50/100

HIND ^{DV} 49.-

AFTERLIFE	75.-
MR. DOB LONDON	75.-
MYTE PANDORA	75.-
ALIEN TRILOGY*	69.-
ATF	69.-
AZRAEL'S TEAR	59.-
KAPHOMET'S FLUGH	69.-
BLEIFUKS 2	55.-
BUNDESLIGA MANAGER 97	69.-
CIVILIZATION 2	75.-
COMMAND & CONQUER 2	85.-
CREATURES	65.-
CRUDDER VS. FIGHT	59.-
CYBERIA II	69.-
DADDYPAN	69.-
DADDYPAN	79.-
RAYTONA 64*	69.-
DEADLOCK	79.-
DEB-PLANES I	69.-
DESTRUCTION MGMT. I	75.-
DIABLE	79.-
DIE DOGGER I	75.-
DIE HARD TOKUO	75.-
DIE DIERLID I	65.-
DUNGEON KIDNAP I	69.-
D-MANAGER 98	55.-
F 22 LIGHTNING 2	79.-
FABLE	69.-
FIFA SOCCER 97	69.-
FUTTERMANOVEL	79.-
FORMULA 1 GP II	69.-
FORMULA 1 GP IV	79.-
GENE WARS	75.-
GRAND PRIX MANAGER I	79.-

HUGO I	55.-
MOOD-ALLIANCE BUNNY BANG	79.-
LAND OF LODE II*	85.-
LEGION DONT KRAFT II*	79.-
LIGHTHOUSE	79.-
MASTER OF FIGHT I	69.-
MAX	75.-
MON	85.-
MOONWARRIOR II REMIXED	79.-
NEOS-BAD I	59.-
LODGER TROOP	75.-

ARCADE RACING II	79.-
BBC HOCKEY 97	69.-
NORMALITY	69.-
ORION BURGE	79.-
POWERED 2 THE DARKENING	69.-
RALLY RACING 97	69.-
RETURN FIRE	69.-
RIPPER	69.-
ROCKO	79.-
ROAD RUSH	59.-
SOULEXORFANG I	69.-
SCATTERED STEEL	69.-
SILENT HUNTER	65.-

UWIO-PL	59.-
STAR-TREK DEEP SPACE NINE	75.-
SYNDICATE WARE	69.-
THE NEED FOR SPEED	69.-
THE SKULLS OF THE FOUL	79.-
FINE COMMAND	69.-
TOMB-RAIDER	69.-
TOMBSTOCK	69.-
VICTOR FIGHTER	69.-
WARGRAFT II ISOLARPHAN	79.-
WARWIND	79.-
Z	69.-
ZORK: NEMESIS	79.-

SILENT HUNTER
^{EV} **49.-**

FIRE FIGHT
^{DA} **49.-**



Formula 1 GP2 ^{EV}
The Need For Speed SE ^{EV}
mit demselben Rennpaket für nur
129.-

FIFA Soccer 97 ^{EV}
NHL Hockey 97 ^{EV}
Bewegung ist gesund: Handballkomplett für lächerlicher
129.-

Command & Conquer II* ^{EV}
Hierarchien & Strategien: Handballkomplett für nur
139.-

DV: Deutsche Version. EV: Englische Version. DA: Englisch mit dt. Anleitung

0180 5 130 530

BORIS GAMES
is a trademark of
Media Publishing

Mit gekennzeichnete Spiele
erscheinen in den nächsten
wochen. Vorbestellung möglich!

Preis
vorbestellen.



Verband und Ver-
packung je
Bestellung DM 9,-

Kostenlos Katalog
mit weiteren 700
Titeln anfordern!



ERSTE + HILFE

Deadlock

Drucken Sie **CTRL-F1** und dann die folgenden Cheats:

GOHTI	vergrößert die Bevölkerungszahl
FRODO	komplettiert das gegenwärtige Forschungsprojekt
MAKETSO	5.000 Credits und 100 jeder Ressource in allen Kolonien
TOUCHE	alle Videoszenen

Burkhard Riedl

FIFA 97

Setzen Sie die **Systemzeit** ihres PC auf den 29. Februar 1997. Wenn Sie die Mannschaft Singapurs wählen, können Sie während des Spiels folgende Cheatcodes eingeben:

KELONG	versteckte Spieler wie Abbas Saad oder Michael Vana
LAOCHIAO	versteckte Spieler wie Quah Kim Song oder Doliah Kassim
KAYU	Schiedsrichter pfeift das Spiel in der Unterwäsche
LTH	Gegner schießt Eigentor
CANTONA	Fallrückzieher am laufenden Band

Lars Bohnen

Daytona USA

Karaoke Mode

Die Zahl der Runden muß auf Normal gestellt sein. Dann den **ARCADE-Mode** starten; während man Hoch und Beschleunigung drückt, kann man den Kurs auswählen.

Alte Segasongs

Wenn man sich in die Highscoreliste eintragen kann, gibt man einfach die Kurzel von alten SEGA-Spielen ein, wie z. B. O.R (Out Run), S.H (Space Harrier oder A.B (After Burner).

Mirror Mode

Im PC-Mode in der Streckenauswahl die Leertaste drücken. Jetzt wird der Kurs umgekehrt dargestellt. Jetzt die Leertaste gedrückt halten und Beschleunigen drücken.

Michaela Vogt

Gender Wars

Speichert man ein Spiel mit dem Namen „**BUY A PLAYSTATION**“, wird man unverwundbar und hat unbegrenzte Munition.

Andreas Waasmeier

CivNET

Um den Cheat zu aktivieren, muß man **CTRL A O D B A M F** nacheinander drücken. Dann erscheint ein neues Menü, mit dem man viele nützliche Sachen abrufen kann.

Sven Dieh

Bleifuß 2

Geben Sie folgende Cheat Codes im Options-Menü ein:

MRTRK	alle Strecken, auch den geheimen Tunnel
TACARTBCARTDCARTDCAR	alle Autos
CHMPA	jede Meisterschaft kann gefahren werden
APHRODITE	superschneller Modus

Henning Pawelczak

Heroes of Might and Magic 2

Während man spielt, kann man die folgenden drei Zahlenfolgen eingeben:

911	Szenario gewinnen
1313	Szenario verlieren
8675309	ganze Karte zeigen

Wählt man einen Helden an und gibt dann die Zahlen **32167** ein, tauscht man diesen Helden gegen fünf schwarze Drachen ein.

Alexander Reuter

Monster Truck Madness

Wenn man während des Spiels **TREX** eintippt, befindet man sich in einem Dinosaurier. Mit **CTRL-3** kann man ihn von außen sehen.

Tom Baasler

Diablo Demo

Ruft man in einem Dungeon den **Inventarbildschirm** auf und drückt dann **Pause**, kann man einen beliebigen Gegenstand aus dem Inventar nehmen. Diesen klickt man in den Handlungsbildschirm, als wollte man ihn wegwerfen. Danach legt man den Gegenstand wieder im Inventar ab und beendet die Pause. Jetzt kann man den Gegenstand nochmals aufsammeln. Dieser Cheat eignet sich besonders zur **Vervielfältigung von Zauberbüchern**.

Sebastian Wolf

Megarace 2

Um gleich zu Beginn viel Geld zu haben, ändert man in der Datei **c:\..\mega2\m.exe** die Adressen **5fa8b** bis **5fa8d** in **3F 42 0F**.

Georg Orlowski

Eine andere Möglichkeit, bei diesem Spiel zu cheaten, besteht mit den folgenden Cheatcodes. Diese gibt man als Kommandozeilenparameter beim Starten des Programms an.

SPEED	schnelleres Auto
MONEY	99.999 Credits beim Start eines neuen Spiels
MAP	zeigt die gesamte Karte an, während man fährt
GAME	überspringt das Intro
NOLANCE	überspringt die Filmsequenzen

Christian Westerndorf

Alarmstufe Rot

1. Wenn man die **Q-Taste** gedrückt hält, kann man einer Unit oder einem Verband mehrere **Waypoints** übermitteln. In Multiplayerspielen kann man sich mit einem Gegner verbünden, wenn man eine feindliche Einheit auswählt und dann die **Taste A** drückt. Computerspieler verbünden sich immer sofort, ein menschlicher Spieler muß mit der gleichen Methode bestätigen. Wenn man jetzt beim Angreifen die **STRG-Taste** gedrückt hält, kann man den Gegner beschießen, ohne das Bündnis zu brechen.

2. Hatte man in einem Multiplayerspiel einen feindlichen **Minenleger** im eigenen Hauptquartier, kann man leicht herausfinden, wo er seine Minen gelegt hat: Man baut einfach ein **Gebäude** und zieht es über alle **freien Bauplätze**. Wo rote **Quadrat** das Setzen des Gebäudes verhindern, befindet sich eine **Mine**.

3. Feindliche **U-Boote** findet man, indem man ein eigenes Kampfschiff auswählt und dann den Mauszeiger über die Übersichtskarte zieht. An jeder freien Stelle, an der der Cursor in einen roten Angriffscursor wechselt, versteckt sich ein **U-Boot**.

Heinz Poltermann

Hellbender

Geben Sie während des Spiels ein:

TOTLPWR	100% Energie
IMPUMPD	alle Waffen
MAXMEUP	100% Hull
IMSTUCK	nächste Mission
AUNTEM#	Levelsprung (# = Levelnummer 1-8)

Gottlieb Felsecker

MechWarrior 2: Mercenaries

Diese Cheatcodes können Sie eingeben, während Sie die **CTRL+ALT+SHIFT-Taste** gedrückt halten:

SUPERFUNKCALIFRAGISEXY	Unverwundbarkeit an/aus
ISEENFIREANDISEENRAIN	unbegrenzte Munition an/aus
000HHLLLAALLLAAA	Heat Tracking an/aus
WEDIDITAGAIN	Dorcs Bildschirm
ITSDABOMBINMYBEAUTIFULBALLOON	Jump Jets
TIKRULESLIKETHECOMSTARBABY	Mission erfolgreich beenden
CRAZYSEXYCOOL	unendliche Jump Jets an/aus

Rüdiger Volkers

Eradicator

Ein paar Kommandos für die Demo- und die Vollversion von Eradicator:

Demo:
\FUSHIP unverletzbar
\GUNS alle Waffen
\BLOODLUST starke Waffen
\XMAS alle Gegenstände
\TUNNELS durch Wände gehen

Vollversion:
\RAGAMUFFIN unverletzbar
\ARMS alle Waffen
\GIFT starke Waffen
\FMK Gesundheit
\OVERDRIVE Chip Powerup
\BLOOD Levelsprung
\VICI Level Beenden
\DIG durch Wände gehen
\SPUTNIK ganze Karte
\AMOBJECT alle Gegenstände werden auf der Karte angezeigt.
\AIMOVE Gegnerintelligenz verändern
\FRAME Bildwiederholrate anzeigen.

Hans Meister

Master of Orion II

Diese Cheats tippt man ein, während man die ALT-Taste drückt:

EINSTEIN alle Entwicklungen
MOOLA 1.000 BC
MENLO Entwicklungscheat
ISEEALL alle Planeten anzeigen
ALLAI zeigt Daten über die AI an
SCORE zeigt die erreichte Punktzahl an

Ralph Schmitt

Sim Copter

Während des Spiels drückt man CTRL-ALT-X. Jetzt kann man mit den folgenden Codes verschiedene Cheats aktivieren:

GAS DOES GROW ON TREES unbegrenzter Treibstoff
SUPERPOWERMULTIPLY mit der SHIFT-Taste geht jetzt alles schneller
PAMCAREYGOLDMAN die Frau des Chefprogrammierers erscheint in allen Autokinos und auf allen Werbeplakaten

Wenn man in den Helikopterkatalog geht und dort die Tasten 1-9 drückt, erhält man verschiedene Helikopter.

1 - Bell 206 JetRanger	4 - Bell 212	7 - Dauphin 2
2 - MD 500	5 - Schweizer 300	8 - MD Explorer
3 - Apache	6 - Agusta A 109 A	9 - MD 520N

Mark Gibson

SkyNET

Um diese Cheats eingeben zu können, muß man die Tasten ALT und \ gleichzeitig drücken und die folgenden Kommandos eingeben:

GARBLE	Cheat an/aus
SUPERUZI	Super UZI
ARNOLD	alle Waffen
ILLBECK	Levelsprung
ICANTSEE	Infos
WHOAMI	zeigt den eigenen Namen an
COUNTERS	zeigt Koordinaten
VERSION	zeigt Versionsnummer
HELLO	zeigt die Nachricht „Hallo“ an.

Sebastian Kirch

NHL 97 - Bully Trick

Bei einem Bully links neben dem gegnerischen Tor zielt man einfach auf das gegnerische Tor, und sobald der Puck den Boden berührt, drückt man auf dem Joypad die A-Taste (Passen). Jetzt schlittert der Puck gemütlich auf das Tor zu und wird zu 90% darin versenkt.

Tobias Matz

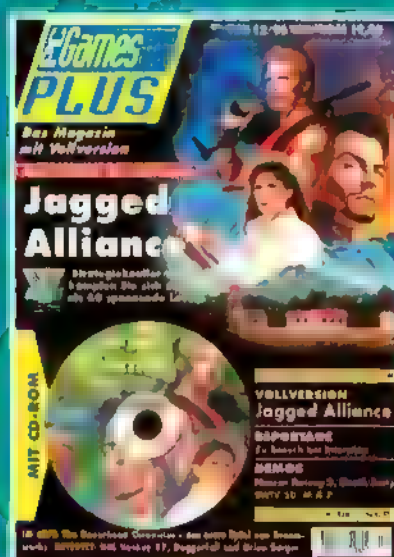
NACHBESTELLEN!

Ausgabe 02/97

jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!



12/96



01/97



02/97

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg

Hiermit bestelle ich.

<input checked="" type="checkbox"/> PC GAMES Plus	12/96	zu DM 19,80
„Jagged Alliance“		
<input checked="" type="checkbox"/> PC GAMES Plus	01/97	zu DM 19,80
„Turrican 2“		
<input type="checkbox"/> PC GAMES Plus	02/97	zu DM 19,80
„Dime City“		
zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!



79
PROZENT



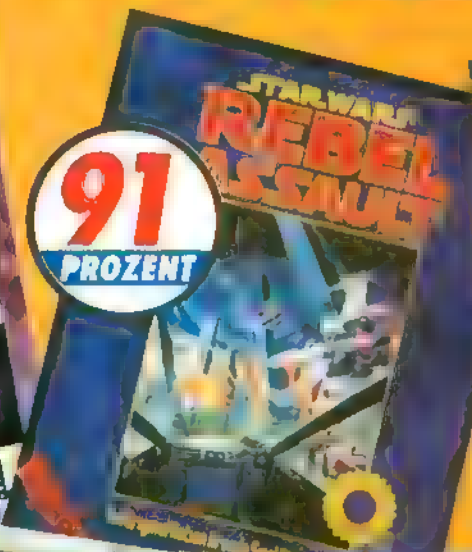
79
PROZENT



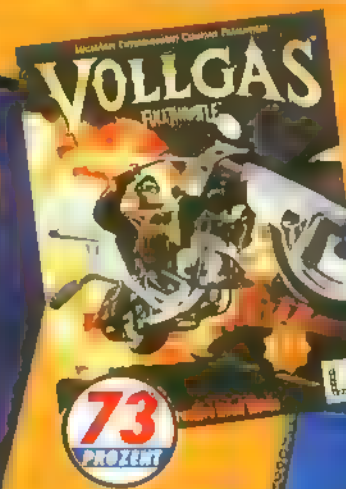
88
PROZENT



93
PROZENT



91
PROZENT



73
PROZENT



93
PROZENT

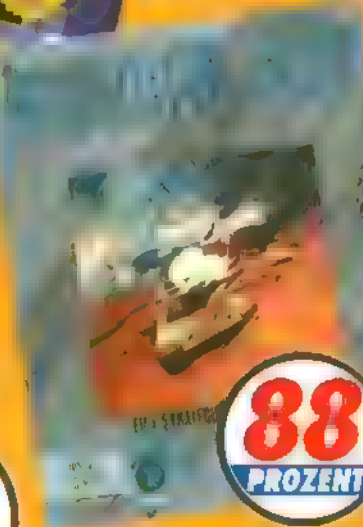
Keine
Wertung
Technik



72
PROZENT



93
PROZENT



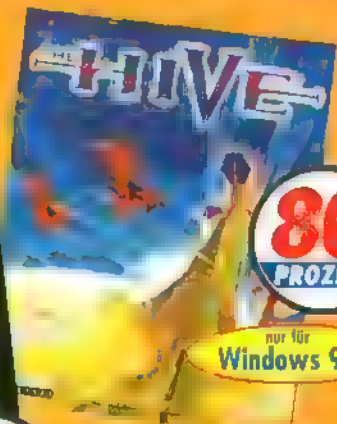
88
PROZENT



92
PROZENT



90
PROZENT



80
PROZENT

nur für
Windows 95

Erhältlich überall wo es PC-Spiele gibt.

Jeder Titel
DM 39,95*
Streetprice

200.000 KÄUFER KÖNNEN NICHT IRREN!



83
PROZENT

73
PROZENT



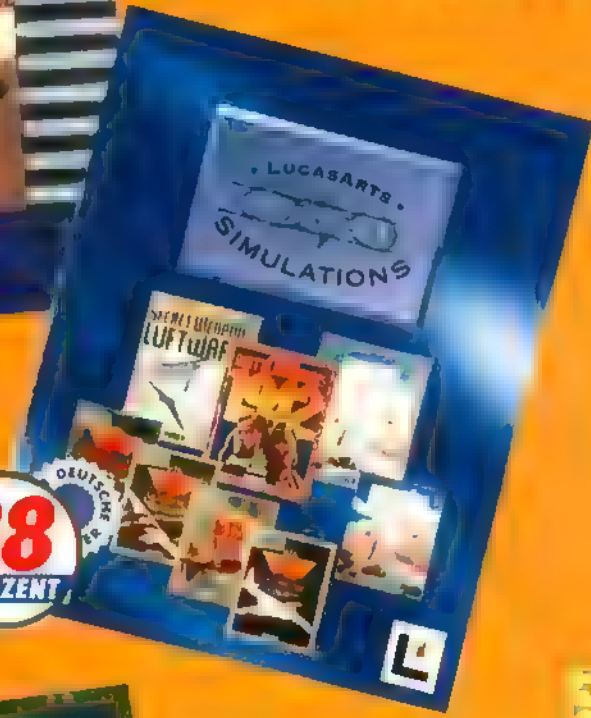
92
PROZENT

COMPILATIONS

JEDE FÜR
DM 49,95*
STANDPREIS



86
PROZENT

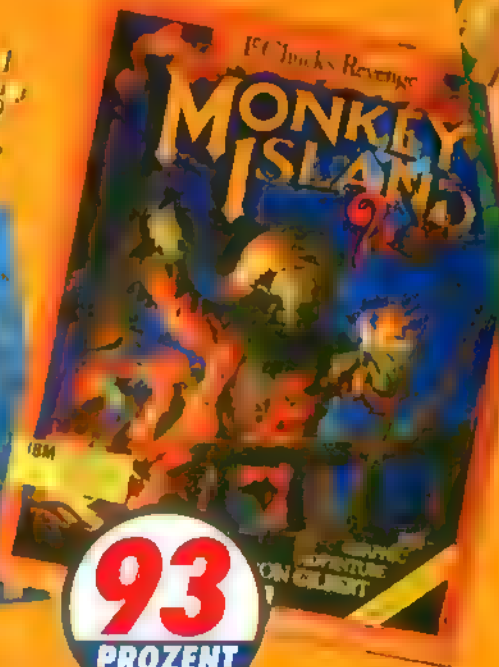


88
PROZENT

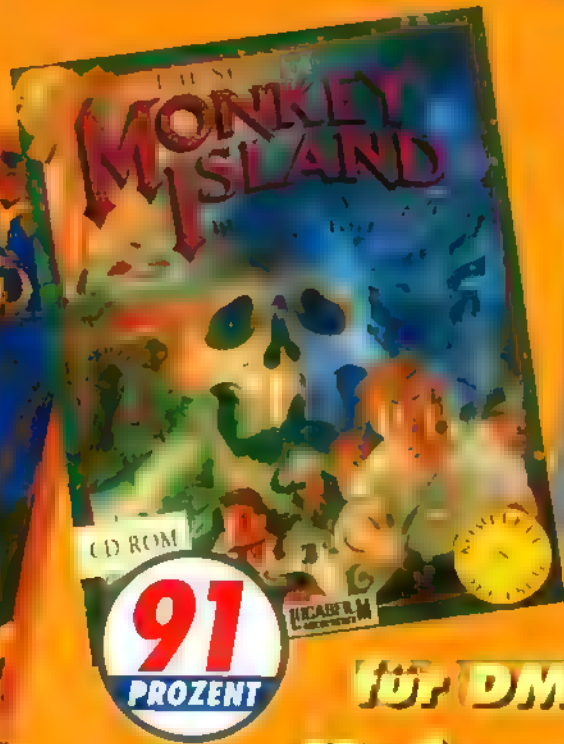
JEDE FÜR
DM 29,95*
STANDPREIS



70
PROZENT



93
PROZENT



91
PROZENT



68
PROZENT

FÜR **DM 29,95:**
Kaiser Deluxe

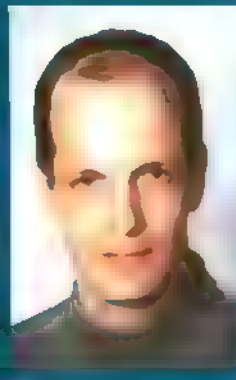
classics on



© 1995 LucasArts Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

17- und 21-Zoll-Monitore im Test

SCHWERGEWICHTE



Der Hardware-Profi

Für PC Action schaut sich PC-Experte Kersten Mayer vom Redaktionsbüro Artifex die Computer von innen an: Sound- und Grafikkarten, Monitore, Festplatten, CD-ROM-Laufwerke und Joysticks untersucht der ausgebildete Diplom-Handelslehrer bis ins kleinste Detail. Artifex arbeitet nicht nur für PC Action, sondern auch für Zeitschriften wie FOCUS, ComputerBILD, PC Professionell, Pl@net und PC Magazin.

„Viel hilft viel“ möchte man meinen, wenn es um die Bildschirmdiagonale eines Monitors geht. Daß dennoch so mancher 17-Zoll-Monitor einem 20-Zöller überlegen ist, mag da überraschen. Damit Sie teure Fehlinvestitionen vermeiden, haben wir für Sie 16 aktuelle Modelle mit großen Bildröhren unter die Lupe genommen. Außerdem zeigen wir Ihnen

Alternativen mit Bild-diagonalen von bis zu zwei Metern!

Bildröhren mit herkömmlicher Lochmaske erreichen mit Lochabständen von 0,26 mm bereits gute Ergebnisse. Ein qualitativ hochwertigeres Bild liefern Trinitron-Bildröhren. Die von Sony entwickelte Technik verwendet eine Streifenmaske: Von oben nach unten sind hauchdünne Fäden aufgespannt, zwischen denen die Elektronenstrahlen auf den Bildschirm treffen. Einziger Kritikpunkt der Trinitron-Technik sind die zwei hauchdünnen horizontalen Haltedrähte, die jeweils im oberen und unteren Bildschirm Drittel zur Stabilisierung der vertikalen Drähte notwendig sind. Mit gleicher Technik arbeitet auch die DiamondTron-Röhre von Mitsubishi.

Relativ neu sind die Chroma-Clear-Bildschirme von NEC, eine Art Kombination aus Loch- und Streifenmaske, die ebenfalls hervorragende Bildschärfe und Farbbrillanz gewährleistet. Die Chroma-Clear-Bildröhre kommt ohne die beiden vertikalen Dämpfungsdrähte aus, die bei Trinitron-Röhren noch nötig sind.

Beim Kauf sollten Sie schließlich darauf achten, daß sich die Einstellungen für Helligkeit, Kontrast und Bildgeometrie über ein On-Screen-Display (OSD) ausführen lassen.



Spiele, die in hohen Auflösungen laufen, sind im Trend: Besonders Strategiespiele wie Alarmstufe Rot oder M.A.X. machen in SVGA erst so richtig Spaß. Auf einem Monitor mit 15 Zoll Bildschirmdiagonale werden Details dadurch allerdings recht winzig. Höchste Zeit also, auf ein Gerät mit 17 oder mehr Zoll umzusteigen. Doch auch bei einem 17-Zoll-Monitor sind die Auflösungen nach oben hin nicht unbegrenzt. Bei 1024 x 768 Bildpunkten sind

alle Feinheiten problemlos erkennbar, während bei 1280 x 1024 Bildpunkten Details oder kleine Schriften schon schwieriger darstellbar sind. Eine sinnvolle Auflösung – die heute von vielen Grafikkarten auch angeboten wird – beträgt 1152 x 864 Bildpunkte. Für Großbildschirme mit 20- oder 21-Zoll-Bildröhre ist die Auflösung von 1600 x 1200 eigentlich kein Problem, alle getesteten Monitore dieser Kategorie schafften hier aber nur flimmernde 60 bis 65 Hz.

Erst ab rund 75 Hz – optimal sind 90 Hz – wird ein flimmerfreies Bild erzeugt.

Maßgeblich für die maximale Bildwiederholungsrate ist dabei die Zeilenfrequenz des Monitors, die in kHz angegeben wird. Für ergonomische Bildwiederholungsrate – auch in höheren Auflösungen – sollte ein Monitor deshalb über eine Zeilenfrequenz von wenigstens 80 kHz verfügen. Für die Bildschärfe und Farbbrillanz ist die Art der Bildröhre von entscheidender Bedeutung:

17-Zoll-Monitore

Smile 1716 DL

Die Handelskette Comtech hat mit dem **1716 DL** von Smile für **999,- Mark** einen recht preiswerten Bildschirm im Programm. Dieser erreicht eine Zeilenfrequenz von **65 kHz** und stellt eine Auflösung von **1152 x 864 Bildpunkten mit 70 Hz** dar. Bei längerem Arbeiten sollten Sie daher eine niedrigere Auflösung mit einer entsprechend höheren Bildwiederholfrequenz wählen.

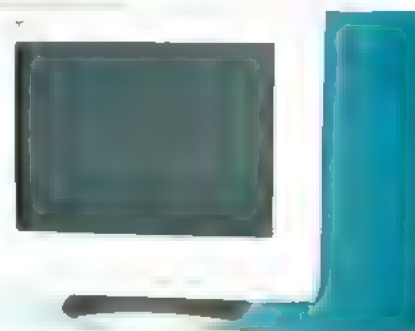
Die Geometrie-Eigenschaften sind relativ schlecht, obwohl sogar Parallelverzeichnungen und Rotation über das **OSD** reguliert werden können – ungewöhnlich für ein Gerät dieser Preisklasse! Bei der Bildschärfe und -Konvergenz erreicht der Bildschirm ein **befriedigendes Niveau**, so daß sich insgesamt ein noch **gutes Preis-/Leistungsverhältnis** ergibt.



Viewsonic 17 GA

Der **17 GA** verfügt über zwei **eingebaute Lautsprecher** mit 3 Watt Leistung sowie einem Mikrofon. Die flache Bildröhre besitzt eine Maske mit 0,27 mm Lochabstand. Mit einer maximalen Zeilenfrequenz von **69 kHz** erreicht der Monitor in der Auflösung **1152 x 864** eine Bildwiederholungsrate von **75 Hz**. Die Bildqualität weist leichte Mängel auf: Besonders in den Ecken treten Unschärfen, Farburneinheiten sowie geo-

metrische Verzerrungen auf. Außerdem neigt der Bildschirm bei Kontrastwechseln zu leichten Verzerrungen. Trotz der umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten über das **OSD** waren die **geometrischen Verzeichnungen** nicht vollständig zu unterdrücken. Wer auf seinem Schreibtisch keinen Platz mehr für Lautsprecher hat, bekommt für **1499,- Mark** eine kompakte Lösung mit **durchschnittlicher Bildqualität**.



Nokia Valuegraph 417TV

Die Besonderheit dieses Monitors ist der eingebaute **Fernsehtuner** mit Sendersuchlauf und **Videotext** sowie dazugehöriger Fernbedienung. Für den guten Ton sorgen dabei zwei **Lautsprecher** mit insgesamt vier Watt Leistung. Alle Einstellungen für den Fernsehempfang bekommen Sie über ein **OSD** angezeigt. Unverständlich daher, daß im Monitorbetrieb ein **OSD** fehlt. Die wenigen möglichen Einstellungen werden über Tasten vorgenommen, wobei einige auch noch gleichzeitig gedrückt werden müssen. Die flache

Bildröhre ist mit einer Diagonalen von **39,5 cm** vergleichsweise klein und besitzt eine Maske mit 0,28 mm Lochabstand. Mit der Zeilenfrequenz von **64 kHz** erreicht der Monitor noch **70 Hz** in der Auflösung **1152 x 864**. Das gelieferte Bild ist relativ scharf und geometrisch korrekt, weist jedoch besonders an den Rändern nur eine mäßige Konvergenz auf. Der **1499,- Mark** teure **Valuegraph 417TV** ist vor allem interessant für Bewohner einer beengten Einzimmerwohnung, die nicht wissen, wohin mit Fernseher und Monitor.



Philips 107B

Auch der **107B** von Philips schafft in der Auflösung **1152 x 864 Punkte** eine maximale Bildwiederholfrequenz von **70 Hz**. Höhere Auflösungen sind auch hier nicht ratsam, denn die Bildröhre liefert mit einer Lochmaske von 0,28 mm Lochabstand bei hohen Auflösungen etwas unscharfe Bilder. Auch die Konvergenz läßt etwas zu wünschen

übrig; die geometrischen Eigenschaften sind jedoch gut. Dies liegt nicht zuletzt an den umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten, die das **OSD** bietet. Mit den Funktionstasten gerät man jedoch leicht durcheinander. Der **DM 1398,-** teure Monitor besitzt ein **eingebautes Mikrofon** und ein durchschnittliches **Lautsprechersystem**.



Vobis Highscreen 17D

Ausgestattet ist der **Highscreen 17D** mit einer sehr flachen **Trinitron-Bildröhre**. Diese liefert auch in hohen Auflösungen ein gestochen scharfes, geometrisch korrektes sowie konvergentes Bild. Über das **OSD** können Sie die Konvergenz gegebenenfalls nachregeln. Auch bei diesem Gerät werden alle Einstellungen

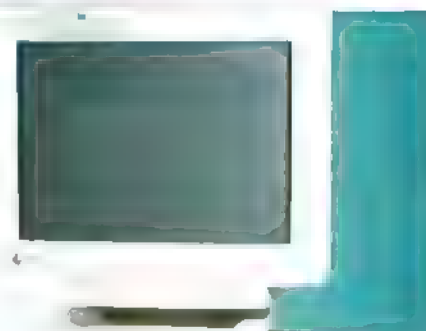
genial einfach über ein zentrales Steuerrad vorgenommen. Durch die hohe Zeilenfrequenz von **82 kHz** ist in der Auflösung von **1280 x 1024 Punkten** eine Bildwiederholfrequenz von **75 Hz** erreichbar. Trotz der sehr guten technischen Daten ist der Monitor mit **1399,- Mark** noch vergleichsweise preiswert.



Eizo Flex Scan T57S

Die extrem flache und sehr gut entspiegelte Trinitron-Bildröhre des **Flex Scan T57S** besitzt eine 0,25-mm-Streifenmaske und liefert ein **gestochen scharfes** und geometrisch einwandfreies Bild. Mit einer maximalen Zeilenfrequenz von 92 kHz erreicht der Monitor sogar in der Auflösung von **1600 x 1200** Punkten noch eine Bildfrequenz von **75 Hz**. Das mehrsprachige OSD wird mit einem Steuerkreuz – ähnlich dem eines Joypads –

bedient. Die Bedienung des hakeligen Schalters ist in der Praxis jedoch ausgesprochen schwierig, da dieser nur widerwillig auf Benutzereingaben reagiert. Insgesamt bietet der Monitor bereits werkseitig eine **hervorragende Bildqualität** – dennoch können Sie über das OSD noch sehr viele Bildschirmparameter verändern. Der Preis von **1999,- Mark** ist aufgrund der exzellenten Bildqualität gerechtfertigt.



Hitachi 17 MVX Pro2

Das Testmuster des neuen Hitachi-Monitors erhielten wir direkt von **Escom 2001**: Angeboten wird der Monitor hier für nur **1098,- Mark**. Gegenüber dem Listenpreis von **Hitachi**, der bei **1198,- Mark** liegt, können Sie glatt einen Hunderter sparen. Für diesen moderaten Preis bekommen Sie einiges geboten: Der Lochabstand der Maske beträgt 0,26 mm, die maximale Zeilenfrequenz liegt bei 82 kHz, und die Bildqualität ist recht gut. In der Auflösung **1280 x 1024** Punkte

wird noch eine Bildwiederholfrequenz von **75 Hz** erreicht. Die Einstellungsmöglichkeiten über das OSD sind für diese Preisklasse gut. Allerdings: Die Menüführung ist etwas komplizierter geraten als bei der Konkurrenz. Einzige Schwachpunkte sind eine nicht ganz optimal eingestellte Konvergenz sowie die eher durchschnittliche Entspiegelung. Durch sein **hervorragendes Preis-/Leistungsverhältnis** erhält der **Hitachi 17 MVX Pro2** den **Preistip** der Redaktion.



Samsung Syncmaster 17GLSi

Auch **Samsungs Syncmaster 17 GLSi** glänzt durch eine hohe Zeilenfrequenz von 85 kHz und einen Lochabstand der Maske von 0,26 mm. Damit ist in der Auflösung von **1280 x 1024** Punkten noch problemlos eine Bildwiederholfrequenz von **80 Hz möglich**. Die Bildröhre ist sehr flach, könnte aber einen Tick besser entspiegelt sein. Auf dem ausklappbaren Panel

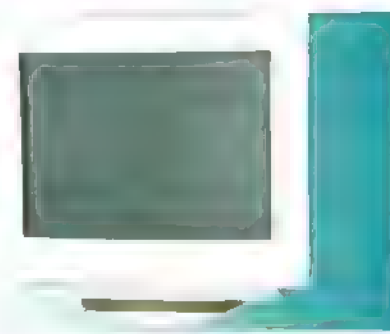
an der Front des Monitors befinden sich vernünftig positionierte Tasten für das OSD, mit dem Sie die wichtigsten Parameter justieren können. Leider fehlt eine Regelung für die Konvergenz, mit der man die mäßige Werkseinstellung korrigieren könnte. Das Bild des **1699,- Mark** teuren **Syncmaster 17GLSi** ist dennoch auch in den hohen Auflösungen relativ scharf.



Mitsubishi Diamond Pro 87 TXM

Der **Diamond Pro 87 TXM** ist mit einer **Diamond-Tron-Bildröhre** ausgestattet. Diese liefert wie die Trinitron-Röhren ein **scharfes Bild** sowie einen **hohen Kontrast**. Mit einer Zeilenfrequenz von 86 kHz ist eine augenfreundliche Bildwiederholungsrate von **80 Hz** in der Auflösung von **1280 x 1024** Bildpunkten möglich. Auf einem ausklappbaren Panel sitzen die Tasten für das OSD, das umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten bietet.

Die Kissenverzerrung kann sogar getrennt für den oberen, mittleren und unteren Bereich des Bildes justiert werden. Der Monitor besitzt außerdem einen Anschluß für die **serielle Schnittstelle**. Hiermit können Sie alle Monitoreinstellungen auch **vom Rechner** aus über ein komfortables Programm vornehmen. Die Technik hat jedoch ihren Preis: Mit **1889,- Mark** liegt **Mitsubishi** bereits am oberen Ende der Preisskala.



Goldstar Studioworks 78T

Die flache Bildröhre des **Studioworks 87T** weist einen Lochabstand von 0,26 mm auf. Mit einer Zeilenfrequenz von 85 kHz erreichen Sie in der Auflösung von **1280 x 1024** Punkten eine Bildfrequenz von **80 Hz**. In der hohen Auflösung wird das Bild jedoch unscharf, und die Farbreinheit läßt an den Rändern nach. Die Geometrie des Bildes ist allerdings

sehr gut. Zu den vielen Einstellungsmöglichkeiten zählt sogar die Behebung von Parallelverzerrungen. Für die Bedienung ist ein zentraler Drehregler vorgesehen, mit dem Sie die Optionen des OSD angenehm einfach auswählen können. Insgesamt bietet der Monitor für seinen Preis von **1399,- Mark** eine gute Leistung.



WORAUF SIE BEIM KAUF EINES MONITORS ACHTEN SOLLTEN



1 Kissenverzerrung: Das Bild ist seitlich gewölbt oder gestaucht. Eine Einstellungsmöglichkeit zur Behebung der Kissenverzerrung zählt zur Standardausstattung moderner Monitore.

Trapezverzerrung: Das Bild ist trapezförmig verformt. Eine Korrekturmöglichkeit sollte bei keinem Monitor fehlen.

Linearität: Eine geometrische Figur sollte an jeder Stelle des Bildschirms die gleichen Proportionen aufweisen. So sollte beispielsweise ein Quadrat an jeder Position des Bildschirms die selbe Seitenlänge haben.

Farbchtheit: Über den gesamten Bildschirm sollten einfarbige Flächen die gleiche Helligkeit und Reinheit aufweisen. Ein weiterer Effekt sind sogenannte Farbschatten, die vor allem an den Bildrändern auftreten können. Diesem Fehler kann man mit einer Entmagnetisierung der Bildröhre zum Teil abhelfen.

Konvergenz: Unter Konvergenz versteht man die Genauigkeit, mit der die Elektronenstrahlen auf die Löcher in der Bildmaske treffen. Eine Abweichung tritt zumeist an den Ecken des Bildes auf und wirkt sich bei kontrastreichen Grafiken durch farbige Ränder aus. Korrekturmöglichkeiten für die Konvergenz finden Sie selten und meist nur bei teuren Monitoren.

Unschärfe: Diese wird verursacht durch unzureichende Bündelung der Elektronenstrahlen, die vor allem in den Ecken des Bildschirms unangenehm auffallen. Eine Einstellung läßt sich nur bei wenigen High-End-Geräten vornehmen.

Pumpen: Beim Wechsel von hellen auf dunkle Darstellungen dehnt sich das Bild aus oder wird gestaucht. Ursache hierfür ist die schwankende Hochspannung innerhalb der Transformatoren.

On-Screen-Display (OSD): Auf dem Bildschirm wird ein kleines Fenster eingeblendet, in dem sich die Bildparameter menügeführt einstellen lassen. Zusätzlich geben manche OSDs auch bestimmte Parameter wie die aktuelle Auflösung oder Zeilenfrequenz aus.

Zeilenfrequenz: Die Zeilenfrequenz des Monitors gibt an, wie viele Zeilen der Elektronenstrahl in der Sekunde maximal schreiben kann.

MPR II: Diese Norm bestimmt die Grenzwerte zu elektrischen und magnetischen Feldern, die ein Monitor maximal ausstrahlen darf.

TCO 92, 95: Die TCO-Empfehlungen legen noch strengere Grenzwerte der Strahlenemission fest als die MPR-II-Richtlinie.

VESA-DPMS: Eine Spezifikation von Stromsparmaßnahmen für Monitore und Grafikkarten. In Arbeitspausen soll der Stromverbrauch dabei in mehreren Stufen reduziert werden.

Sony Multiscan 17-BFII

Die ultraflache Bildröhre von Sony bietet dank einer 0,25-mm-Streifenmaske ein gestochen scharfes Bild. Die geometrischen Eigenschaften des Bildes halten da nicht ganz mit, zumal die Einstellungsmöglichkeiten über das einfach zu bedienende OSD nicht allzu üppig sind. Auch die werkseitige Einstellung der Konvergenz läßt etwas zu wün-

schen übrig. Mit der Zeilenfrequenz von 65 kHz erreicht der Multisync in der Auflösung von 1152 x 864 Bildpunkten gerade noch akzeptable 70 Hz, darunter sind entsprechend höhere Werte erzielbar. Für 1599,- Mark bietet der 17 sfil trotz einiger Abstriche in der Bildgeometrie eine exzellente Bildschärfe und hohe Farbbrillanz.



NEC Multisync P750

Ausgestattet ist der Multisync P750 mit einer ultraflachen Chroma-Clear-Bildröhre. Mit einer Lochmaskenauflösung von nur 0,25 mm erreicht diese eine hervorragende Schärfe und Farbbrillanz. Auch kann der Multisync die beste Zeilenfrequenz der hier vorgestellten Geräte aufweisen: Durch die 94 kHz erreichen Sie sogar in einer Auflösung von 1600 x 1200 Punkten noch eine Bildwiederholfrequenz von 75 Hz. Das mehrsprachige OSD bietet die wichtigsten Einstellungsmöglichkeiten, eine Einstel-

lung der Konvergenz ist nicht möglich. Diese war bei unserem Testgerät jedoch bereits bestens eingestellt und bedurfte keiner weiteren Korrektur. Als einziger Monitor dieses Test verfügt der **P750** zudem über eine **Regulierung der Linearität**. Nur knapp schlägt der **1999,- Mark** teure Monitor die direkten Konkurrenten von **Eizo** und **Hitachi** und verdient sich damit die **Empfehlung der Redaktion**. Ausschlag hierfür gaben die technischen Werte sowie die angenehme Bedienung.

[illegible]

	PC ACTION Preis-Leistungs-Sieger				PC ACTION Empfehlung				
	17-Zoll-Monitore								
Hersteller	Eizo	Goldstar	Hitachi	Mitsubishi	NEC	Nokia	Philips	Samsung	Smile
Produkt	Flex Scan T575	Studioworks 78T	17 MVX Pro2	Diamond Pro 87 TXM	Multisync P750	Valuegraph 417TV	107B	Syncmaster 17GLsi	1716 DL
Bildschirmdiagonale	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll
Testmuster von	Raab Karcher	LG Electronics	Escom 2001	Mitsubishi	NEC	Nokia	Philips	Samsung	Comtech
Preis	1999,- Mark	1399,- Mark	1198,- Mark	1889,- Mark	1999,- Mark	1499,- Mark	1399,- Mark	1699,- Mark	999,- Mark
Technische Daten									
Maske	Streifenmaske	Lochmaske	Lochmaske	Streifenmaske	Chroma Clear	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske
Abstand Löcher oder Streifen	0,25 mm	0,26 mm	0,26 mm	0,25 mm	0,25 mm	0,28 mm	0,28 mm	0,26 mm	0,26 mm
sichtbare Größe	41 cm	41 cm	41 cm	41 cm	40,5 cm	39,5 cm	40,5 cm	40 cm	41 cm
Zeilenfrequenz	92 kHz	85 kHz	82 kHz	86 kHz	94 kHz	64 kHz	66 kHz	85 kHz	64 kHz
Strahlungsarm nach	TCO 95	TCO 92	MPR II	TCO 92	TCO 92	TCO 95	MPR II	MPR II	MPR II
Leistungsaufnahme (On, Standby, Suspend, Off)	140, 10, 10, 5 Watt	120, 15, 15, 5 Watt	keine Angabe	120, 10, 10, 5 Watt	keine Angabe	150, 70, 30, 8 Watt	100, 15, 15, 5 Watt	120, 75, 15, 5 Watt	110, 25, 25, 3 Watt
Anschlußmöglichkeiten	DSLB / BNC	DSJB / BNC	DSLB	DSLB / BNC	DSUB / BNC	DSUB	DSJB	DSLB / BNC	DSLB
Länge des Signalkabels	190 cm	190 cm	180 cm	180 cm	150 cm	120 cm	170 cm	180 cm	150 cm
Max. Bildwiederholungsrate	160 Hz	120 Hz	120 Hz	130 Hz	160 Hz	100 Hz	100 Hz	120 Hz	100 Hz
1024 x 768 Bildpunkte	110 Hz	100 Hz	100 Hz	105 Hz	115 Hz	80 Hz	80 Hz	100 Hz	80 Hz
1152 x 864 Bildpunkte	100 Hz	90 Hz	90 Hz	96 Hz	100 Hz	70 Hz	70 Hz	90 Hz	70 Hz
1280 x 1024 Bildpunkte	85 Hz	80 Hz	75 Hz	80 Hz	85 Hz	60 Hz	60 Hz	80 Hz	60 Hz
1600 x 1200 Bildpunkte	72 Hz	65 Hz	60 Hz	65 Hz	75 Hz	—	—	65 Hz	—
Bedienung									
Bildparameter einstellbar über Sprache OSD	OSD mehrsprachig	OSD Englisch	OSD Englisch	OSD u. Rechner Englisch	OSD mehrsprachig	Tasten —	OSD Englisch	OSD Englisch	OSD Englisch
Helligkeit und Kontrast	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bildgröße, Bildlage, Kissenverzerrung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kissenverzerrung	ja	nein	nein	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Trapez	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Parallelverzerrung	ja	ja	nein	ja	ja	nein	ja	ja	ja
Rotation	ja	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja	ja
Konvergenz	ja	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Moiré-Unterdrückung	ja	nein	nein	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Farbeinstellung RGB	ja	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja	nein
Farbtemperatur	ja	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja	nein
Entmagnetisierung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Menüposition	ja	ja	nein	nein	ja	nein	nein	nein	ja
Dokumentation	D, sehr gut	D, gut	D, knapp	D, sehr gut	D, gut	D, gut	D, gut	D, gut	D, gut
Sonstiges	—	—	—	—	Linearität	TV-Tuner, Lautsprecher	Lautsprecher	—	—
Bewertung									
Wölbung der Bildröhre (0 bis 10 Punkte)	10	8	8	9	10	8	8	9	8
Entspiegelung der Bildröhre (0 bis 10 Punkte)	9	7	6	8	8	7	7	7	7
Bildqualität (0 bis 40 Punkte)	38	27	31	38	38	31	29	29	27
Ergonomie (0 bis 10 Punkte)	10	9	9	10	10	7	6	8	7
Bedienung (0 bis 10 Punkte)	6	9	7	8	9	6	7	9	8
Einstellungsmöglichkeiten (0 bis 10 Punkte)	10	9	8	10	10	6	8	8	8
Gesamtpunkte (0 bis 90 Punkte)	83	69	68	83	86	65	65	70	65
Wertung in Prozent	92%	77%	76%	92%	96%	72%	72%	78%	72%

Die Luxusklasse: 20- und 21-Zoll-Monitore

Sony Multiscan 20-sfII

Der 20-Zoll-Bildschirm ist - wie für Monitore von Sony üblich - mit einer Trinitron-Röhre ausgestattet. Diese ist extrem flach und sehr gut entspiegelt. In der Auflösung von 1280 x 1024 Bildpunkten ist auch für den Multiscan 20sfII eine Bildwiederholungsrate von 75 Hz kein Problem. Die Darstellung ist in den Ecken sehr scharf und

die Farben sind brilliant. Die Konvergenz der Elektronenstrahlen läßt sich bei Sonys 20-Zöller über das OSD einstellen, Trapezverzerrungen können leider nicht korrigiert werden. Bei einem Preis von 2899,- Mark liefert der Multiscan 20sfII die beste Bildqualität der getesteten 20- und 21-Zoll-Monitore.





20-Zoll-Monitore

Sony	Viewsonic	Vobis	Goldstar	Sony	Vobis	CTX
Multiscan 17 sfi	17 GA	Highscreen 17D	Studioworks 20i	Multiscan 20sfi	Highscreen MS 2095P	2185XE
17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	20 Zoll	20 Zoll	20 Zoll	21 Zoll
Sony	Viewsonic	Vobis	LG Electronics	Sony	Vobis	CTX
1599,- Mark	1499,- Mark	1399,- Mark	1999,- Mark	2899,- Mark	1999,- Mark	2299,- Mark
Streifenmaske	Lochmaske	Streifenmaske	Lochmaske	Streifenmaske	Lochmaske	Lochmaske
0,25 mm	0,27 mm	0,25 mm	0,28 mm	0,25 mm	0,28 mm	0,26 mm
41 cm	41 cm	40,5 cm	47,5 cm	48,5 cm	47,5 cm	51 cm
65 kHz	69 kHz	82 kHz	85 kHz	85 kHz	82 kHz	85 kHz
TCO 92	TCO 92	TCO 92	MPR II	TCO 92	TCO 92	TCO 92
130, 20, 20, 6 Watt	130, 20, 20, 8 Watt	130, 20, 20, 6 Watt	130, 15, 15, 6 Watt	150, 100, 15, 6 Watt	150, 25, 25, 8 Watt	150, 15, 15, 6 Watt
DSUB	DSUB	DSUB	DSUB / BNC	DSUB	DSUB / BNC	DSUB / BNC
150 cm	170 cm	145 cm	170 cm	165 cm	145 cm	150 cm
120 Hz	120 Hz	120 Hz	120 Hz	150 Hz	120 Hz	120 Hz
80 Hz	85 Hz	100 Hz	105 Hz	105 Hz	100 Hz	105 Hz
70 Hz	75 Hz	90 Hz	90 Hz	90 Hz	90 Hz	90 Hz
60 Hz	65 Hz	75 Hz	80 Hz	80 Hz	75 Hz	80 Hz
—	—	60 Hz	65 Hz	65 Hz	60 Hz	65 Hz
OSD	OSD	OSD	OSD	OSD	Tasten	OSD u. Rechner
Englisch	mehrsprachig	Englisch	Englisch	Englisch		Englisch
ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
nein	nein	nein	nein	nein	nein	ja
nein	ja	ja	ja	nein	ja	ja
nein	ja	nein	nein	nein	nein	ja
ja	ja	ja	nein	ja	ja	ja
nein	nein	ja	nein	ja	nein	ja
nein	nein	nein	nein	nein	nein	ja
nein	ja	ja	ja	nein	ja	ja
ja	ja	nein	ja	ja	nein	ja
beim Einschalten	ja	ja	ja	beim Einschalten	ja	ja
nein	nein	nein	ja	nein	nein	ja
D, gut	fehlt	D, knapp	D, gut	D, gut	D, knapp	D, gut
—	Lautsprecher	—	—	—	—	—
10	8	10	5	10	5	9
9	7	7	7	9	7	7
33	27	34	28	34	27	33
7	8	9	8	9	9	9
8	8	10	8	8	6	9
7	8	8	8	8	7	10
74	66	78	44	78	61	77
125	109	175	115	179	669	669

Vobis Highscreen MS 2095P

Auch der 20-Zöller von Vobis erreicht mit 82 kHz Zeilenfrequenz noch eine Bildwiederholfrequenz von 75 Hz in der Auflösung 1280 x 1024. Die geometrischen Eigenschaften des Bildes sind aufgrund einer ähnlich stark gewölbten Bildröhre vergleichsweise bescheiden. Die Konvergenz des Bildes ist zwar ausreichend, die Bildqualität vermag jedoch

nicht zu überzeugen. Beim Umschalten der Auflösungen vergehen rund fünf Sekunden, bis das Bild wieder aufgebaut ist. Ein OSD fehlt dem Monitor gänzlich. Der 1999,- Mark teure MS 2095P besitzt ebenfalls Anschlüsse für DSUB- und BNC-Kabel, kann mit den High-End-17-Zoll-Geräten jedoch bei weitem nicht konkurrieren.



Anrufen, bestellen, und schon kommt's!

Compustore

Alle Preise incl. Beratung + Service
+ 10 Tage Rückgaberecht + 6 Monate Garantie

PC Basis-Tower 8MB 850MB z.B. 5K-100	998,-
IDE-Tower z.B. 5K-100	1.298,-
Pentium-MB 5K-133	1.498,-
286KB PB Pentium 166	1.798,-
8MB RAM Pentium 200	2.198,-
6x-CD-ROM 6x86 - 166+	1.498,-
12GB HDD 6x86 - 200+	1.898,-
SVGA Sound Pe - Pro 200	3.298,-

Upgrades z.B. 5K-100	378,-
So wird aus Ihrem Alten ein Neuer!	5K-133 548,-
Pentium-MB Pentium 166	948,-
+CPU+Lufter Pentium 200	1.198,-
betriebsfertig 6x86 - 166+	598,-
geupsert 6x86 - 200+	948,-
und getestet Pe - Pro 200	2.298,-

Prozessoren 5K-100	148,-
486 ab 68,-	5K-120 198,-
	5K-133 298,-
Pentium 133	398,-
Pentium 166	698,-
Pentium 200	948,-
Pentium Pro 200	1.498,-

Mainboards Pentium ab	228,-
Gigabyte / Soyo	248,-
Gigabyte mit HX-Chip	278,-
ASUS T55TVP4	298,-
ASUS T55T2P4	348,-
Pentium Pro	ab 598,-
und weitere Mainboards führender Hersteller	

RAM 30pin 1MB	28,-
	4MB 78,-
4MB 38,-	PS/2 8 MB 68,-
32MB 298,-	16 MB 148,-
64MB 898,-	
4MB 48,-	EDO 8 MB 68,-
32MB 348,-	16 MB 148,-
DIMM 12ns 8 MB	178,-
32MB	648,-
	16 MB 298,-

Grafikkarten 1MB	68,-
Bulka	2MB 98,-
Videologic Grafistar 400	2MB 128,-
Videologic Grafistar 600	2MB 248,-
Videologic Apocalypse 3D	2MB 378,-
ATI Xpression 3D	2MB 248,-
Matrox Mystique	2MB 348,-
Matrox Millennium	2MB 398,-
Miro Media + TV-out	2MB 278,-
Spea V7 Mirage + TV	4MB 398,-
und viele weitere Grafikkarten a A'	

Festplatten 1.0 GB	298,-
	1.2 GB 348,-
SCSI 1GB	448,-
	1.6 GB 398,-
2GB	648,-
4GB 1.398,-	2.0 GB 498,-
9GB 4.298,-	3.1 GB 598,-
	4.0 GB 798,-

CD-ROM 6x	178,-
SCSI 6x	278,-
8x	348,-
10x	398,-
	12x 278,-

CD-Recorder scsi ab 798,-

Sound PnP 16Bit	78,-
S-Blaster 16Bit	148,-
Soundblaster 32Bit	228,-
Terratec Maestro SS 16/96 SE	248,-
Terratec Maestro SS 32/96 SE	398,-

Modems 56k	88,-
Controller SCSI-2	ab 148,-
Floppy 3.5" 1.44MB	48,-
Gehäuse	ab 98,-
Stereo-Boxen	ab 38,-

Drucker mono	ab 298,-
color	ab 398,-
Laser	ab 598,-
Scanner Einzugs scanner	ab 228,-
color Flachbett	ab 498,-
Monitore 14"	ab 448,-
	15" ab 548,-
Yakumo-Miro-Sony-NEC	17" ab 898,-

Gratis - Preisliste anfordern!
Alle Angebote + 14 - Nachnahme-Versand
Es gelten unsere AGB, die wir gerne zusenden

Compustore

86911 Dissen a. A. Fax 08807 8953
Bestell- und Service-Hotline:
Tel 08807 310 Mo-Sa 8-20h

Goldstar Studioworks 20i

Auffallend **stark gewölbt** ist die **Bildröhre** des Studioworks 20i, einem Monitor mit einer Bilddiagonalen von 20 Zoll. Mit der Zeilenfrequenz von 85 kHz wird in der Auflösung von **1280 x 1024** Punkten eine Bildwiederholungsrate von **75 Hz** erreicht. Arbeitet der Monitor nahe an diesem Limit, quittiert er dies dem Benutzer durch ein **hochfrequentes Pfeifen**. Beim Umschalten zwischen den Auflösungen

braucht der Monitor außerdem relativ lange, bis sich das Bild wieder neu aufgebaut hat. Die Einstellungsmöglichkeiten über das OSD sind nicht besonders umfangreich, können jedoch bequem über ein ausklappbares Panel vorgenommen werden. Insgesamt hinterläßt der **1999,- Mark** teure 20-Zöller, der eine Anschlußmöglichkeit für ein **BNC-Kabel** bietet, nur einen **befriedigenden Eindruck**.



CTX 2185 XE

Sage und schreibe **51 cm** mißt die sichtbare Bilddiagonale des 21-Zöllers von CTX. Die noch relativ flache Bildröhre besitzt eine Lochmaske mit 0,26 mm Lochabstand, und in der Auflösung von **1280 x 1024** Bildpunkten werden noch **75 Hz** erreicht. Die Bildqualität ist dabei insgesamt gut, eventuelle Korrekturen können über ein ausklappbares Panel

und ein OSD vorgenommen werden. Der Monitor kann außerdem an eine **serielle Schnittstelle** angeschlossen werden, so daß die Einstellungen auch **vom Rechner** aus vorgenommen werden können. Für den Preis von **2299,- Mark** ist dieser 21-Zöller ein echtes **Schnäppchen** und erhält somit ebenfalls eine **Preisempfehlung**.



DARF ES NOCH ETWAS MEHR SEIN?

Reicht Ihnen auch ein **21-Zoll-Monitor** nicht aus, können Sie den PC auch mit einem Fernseher verbinden. Voraussetzung ist eine **Grafikkarte mit TV- oder Videoausgang**, wie beispielsweise die **ATI 3D-Xpression PC2TV**. Eine Auflösung bis zu **800 x 600** Punkten können Sie auf einem Fernseher wiedergeben, sofern dieser über einen Video- bzw. Scart-Eingang verfügt. Die **3D-Xpression PC2TV** gibt es

ab **329,- Mark** inklusive einer Hardware-3D-Beschleunigung. Eine preiswertere Alternative bietet **Pine** mit der **Megavision** für **249,- Mark** an.



Eine riesige **Bilddiagonale von zwei Metern** liefert der tragbare **Multimedia-Projektor CPJ-PC200E** von **Sony**, der mit **2900,- Mark** vergleichsweise günstig ausfällt. Die einschlägigen 3D-Actionspiele werden hiermit bis zu einer Auflösung von **640 x 480 Punkten** zum absoluten Erlebnis. Nebenbei kann auch ein **Videorekorder** angeschlossen werden, so daß Sie Sendungen wie **Babylon 5** erstmals in **Kino-Atmosphäre** erleben können. Der Raum muß allerdings abgedunkelt sein und der Projektor mit einem **Abstand von rund 3,5 Metern** zur Wand stehen. Weiterhin benötigt der Projektor eine Grafikkarte, die eine Bildwiederholfrequenz von **60 Hz** auch in den niedrigen Auflösungen zuläßt. Sowohl den beiden Grafikkarten als auch Sonys Projektor ist gemein, daß das Bild im Vergleich zu einem Monitor unscharf ist und sich **absolut nicht** für Anwendungen wie **Textverarbeitung** eignet.



FAZIT

Mit nur **1198,- Mark** läßt der 17-Zöller **MXV Pro2** von **Hitachi** auch deutlich teurere Geräte hinter sich und verdient sich damit die **Preisempfehlung** der Redaktion. Gleiches gilt für den 21-Zoll-Monitor **2185XE** von **CTX**: Für **2299,- Mark** erwartet Sie eine überraschend gute Bildqualität, wenngleich diese natürlich nicht mit dem **Multiscan 20 sf** von **Sony** verglichen werden kann. Testsieger bei den 17-Zoll-Monitoren wurde **NEC** mit dem **Multisync P750**, der in allen Punkten zu überzeugen wußte. Nur knapp geschlagen wurde der **Eizo Flex Scan T57S**, da die umständliche Steuerung des OSD zu vielen Bedienungsfehlern führte. Insgesamt bieten die Monitore von **NEC**, **Mitsubishi** und **Eizo** jedoch eine vergleichbare Bildqualität auf sehr hohem Niveau.

Auf dem neuesten Stand befindet sich unsere Produkt-Übersicht aller wichtigen Hardware-Komponenten für PC-Spieler. Die Referenzklassen sind hilfreich für den nächsten Einkauf und lassen das eigene System zu Hause richtig einordnen.

Monitore					
Produkt		Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse					
Multisync P750 (17")		NEC	1.999,-	Dez 96	94%
Diamond Pro 87 TXM (17")		Mitsubishi	1.728,-	Dez 96	92%
Flex Scan T57S (17")		EIZO	1.999,-	Dez 96	91%
Absolute Spitzenklasse					
Highscreen 17D (17")		Vobis	1.399,-	Dez 96	87%
Multiscan 20 sFII (20")		Sony	2.899,-	Dez 96	87%
2185XE (21")		CTX	2.299,-	Dez 96	86%
Spitzenklasse					
Multiscan 17sFII (17")		Sony	1.599,-	Dez 96	82%
Oberklasse					
Syncmaster 17GLsi (17")		Samsung	1.699,-	Dez 96	78%
Studioworks 78T (17")		Goldstar	1.399,-	Dez 96	77%
17 MVX Pro2 (17")		Hitachi	1.198,-	Dez 96	77%

3D-Grafikkarten					
Produkt		Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse					
Monster 3D		Diamond	449,-	Nov 96	96% (-)
Righteous 3D		Orchid	499,-	Nov 96	96% (-)
Apocalypse 3D		Videologic	380,-	Nov 96	90% (-)
Absolute Spitzenklasse					
3D Blaster PCI		Creative Labs	449,-	Nov 96	85% (84%)
Spitzenklasse					
Mystique		Matrox	399,-	Nov 96	81% (89%)
Oberklasse					
3D Expression PV2TV		ATI	329,-	Nov 96	76% (84%)
3D Turbo PC2TV		ATI	499,-	Nov 96	75% (81%)
Mittelklasse					
Victory 3D		Elsa	329,-	Nov 96	63% (81%)
Stealth 3D 2000		Diamond	299,-	Nov 96	63% (81%)
Media 3D		Miro	349,-	Nov 96	61% (78%)



2D-Grafikkarten					
Produkt		Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse					
Lightspeed 128 Video		STB Systems	340,-	Sep 96	94%
Grafix Star 600		Videologic	299,-	Sep 96	92%
Spitzenklasse					
Gala Vision 64		Gala Multimedia	199,-	Sep 96	80%
Oberklasse					
Silverstone		Pine	120,-	Sep 96	79%
Winner 1000 Trio/V		Elsa	298,-	Sep 96	76%
Powergraph 64 V		STB Systems	215,-	Sep 96	76%
Mittelklasse					
Graphics Blaster MA302		Creative Labs	299,-	Sep 96	66%
9 FX Motion 331		Number Nine	369,-	Sep 96	66%
Phantom 64		Gemao	150,-	Sep 96	60%

EIDE-CD-ROM-Laufwerke					
Produkt		Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Spitzenklasse					
DR-A19X		Pioneer	285,-	Nov 96	76%
FX1200		Mitsumi	320,-	Nov 96	73%
Oberklasse					
CSD-88-EE		Sony	200,-	Nov 96	62%
Mittelklasse					
FX810T		Mitsumi	210,-	Nov 96	58%
CDR-1400		NEC	249,-	Nov 96	56%
GCD-580B		Goldstar	200,-	Nov 96	53%
XM-5602B		Toshiba	200,-	Nov 96	52%
BCD 739		Pearl	189,-	Nov 96	50%

SCSI-CD-ROM-Laufwerke				
Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Oberklasse				
PX-B3CS	Plextor	650,-	Nov 96	66%
CDR-1410	NEC	349,-	Nov 96	61%



PC ACTION PREIS-TIP
Der Preis-Tip der Redaktion geht an das Produkt mit dem besten Preis-Leistungsverhältnis.

PC ACTION EMPFEHLUNG
Die Empfehlung der Redaktion steht für die jeweils leistungsstärksten Produkte einer Gruppe.



Soundkarten mit Wavetable-Synthesizer					
Produkt		Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse					
Maxi Sound 64 Homestudio		Guillemot	419,-	Nov 96	94%
Maestro 32/96		Terratec	499,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse					
Tropez Plus		Turtle Beach	499,-	Nov 96	87%
Spitzenklasse					
Hypersound 72/4 Wave		Pearl	229,-	Nov 96	83%
Soundscape Elite		Ensoniq	399,-	Nov 96	81%
Oberklasse					
Soundblaster AWE 32 PnP		Creative Labs	299,-	Nov 96	79%
Maxi Sound 32 Wave FX PnP		Guillemot	249,-	Nov 96	78%
<hr/>					
TBS 2001		Turtle Beach	329,-	Nov 96	77%
Ultrasound PnP		Gravis	279,-	Nov 96	76%
Vivo 90		Ensoniq	199,-	Nov 96	75%

Joysticks					
Produkt		Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Absolute Spitzenklasse					
Firebird 2		Gravis	149,-	Nov 96	86%
Spitzenklasse					
Squadron Commander		Quick Shot	149,-	Nov 96	84%
F-15E Talon		Suncom	119,-	Nov 96	84%
F-16 FLC		Thrustmaster	289,-	Nov 96	84%
F-16 Combat Stick		CH Products	139,-	Nov 96	80%
Oberklasse					
Thunderbird		Gravis	99,-	Nov 96	78%
Acemaster 18 MX-830		Saitek	79,-	Nov 96	76%
PC Terminator		Logic3	89,-	Nov 96	74%
SV 241 PC Flight Force Pro		Interact	69,-	Nov 96	72%
PC Dominator		Logic3	79,-	Nov 96	72%

Gamepads					
Produkt		Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse					
Gamepad Pro		Gravis	59,-	Nov 96	96%
Spitzenklasse					
Team Sports Set (2 Pads)		Gravis	199,-	Nov 96	84%
PC Powerpad Pro		Interact	49,-	Nov 96	84%
Megapad XII		Saitek	35,-	Nov 96	84%
Hurricane		Joysoft	120,-	Nov 96	80%
PC Master Pad		Logic3	40,-	Nov 96	80%
Oberklasse					
PC Explorer Pad		Logic3	35,-	Nov 96	78%
Thunderpad		Logitech	39,-	Nov 96	74%
Dread		Alfa Data	39,-	Nov 96	72%
PC Powerpad		Logic3	25,-	Nov 96	70%

Lenkräder und Pedale					
Produkt		Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse					
Formula T2 (L+P)		Thrustmaster	239,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse					
Pro Pedals (P)		CH Products	190,-	Nov 96	85%
Spitzenklasse					
Grand Prix 1 (L)		Thrustmaster	179,-	Nov 96	80%
Oberklasse					
Pedals (P)		CH Products	120,-	Nov 96	78%
Multi Gamestation (L+P)		Pearl	89,-	Nov 96	70%

3D Controller					
Produkt		Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse					
SpaceOrb 360		Spacotec	89,-	Nov 96	90%
Spitzenklasse					
Wingman Warrior		Logitec	149,-	Nov 96	82%
Oberklasse					
Sidewinder 3D		Microsoft	110,-	Nov 96	78%

Schubregler mit Waffenkontrollsystem					
Produkt		Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse					
F-16 TQS		Thrustmaster	309,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse					
Pro Throttle		CH Products	199,-	Nov 96	88%
Spitzenklasse					
Throttle		CH Products	139,-	Nov 96	84%
Oberklasse					
Mark II Weapon Control System		Thrustmaster	229,-	Nov 96	78%
PC Flight Force FCS		Interact	79,-	Nov 96	70%

DIE KLASSIFIZIERUNG
Referenzklasseab 90%
Absolute Spitzenklasse85% - 89%
Spitzenklasse80% - 84%
Oberklasse70% - 79%
Mittelklasse60% - 69%
Unterkategoriebis 59%

DER OFFENE BRIEF...



Sehr verehrte Horror-Herren,

mein Name ist Curtis Craig. Ich bin die digitale Fassung des jungen Mannes, der für Sie in Phantasmagoria 2 ja so allerhand mitmachen mußte. Nicht, daß ich mich darüber beschweren wollte, nein. Die Geschichte an sich liegt ja voll im X-Akten-Trend der Zeit, das ist schon o.k., auch wenn Ihre Special Effects-Wizards vielleicht etwas großzügig mit dem vielen Ketchup und all dem Gummi-Glibberzeug umgegangen sind. Das hat dem Armen bestimmt ständig das T-Shirt besudelt. Aber auch das ist nicht der Rede wert, die Dinger gehen eben kurzerhand in die Waschmaschine. Daß er das edle Stück aber immer wieder anziehen mußte, bringt mich wirklich auf die Palme. Wer weiß wie viele Tage und Nächte muß ich jetzt durch die fünf Adventure-Kapitel stapfen, ohne auch nur ein einziges Mal die Klamotten gewechselt zu haben. Das stinkt

doch zum Himmel! Was sollen denn die Spieler und vor allem Spielerinnen von mir denken? Die nicht eben entspannenden Ereignisse lassen die Körperdrüsen doch auf Hochtouren arbeiten. Ständig renne ich von einer Location zur nächsten, bin den ganzen Tag auf den Beinen, habe Halluzinationen, heiße Liebesabenteuer, und dann darf ich mir zu meinen Rendezvous noch nicht einmal etwas Frisches überziehen. Bäh! Das muß doch irgend jemandem aufgefallen sein. Dazu würde ich gerne einmal die Meinung des Registrars, der Requisite und vor allem des Kostümbildners hören. Denn eigentlich sind die Filmsequenzen echt gut geworden, aber dieses Einheitsoutfit während des gesamten Spiels drängt ja den Eindruck auf, Ihr hättet das alles an nur einem Tag abgedreht. Oder gab es da einen Product Placement-Vertrag mit „Hanes“ oder „Fruit of the Loom“?

**Euer
stinksaurer
Curtis**



**SIE HABEN FRAGEN, PROBLEME
ODER WOLLEN TIPS&TRICKS?
BITTE BEACHTEN SIE DIE
TELEFONNUMMERN AUF SEITE 22**

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty,
Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander
Geltenpoth, Christian Müller
(verantwortlich für den
redaktionellen Inhalt)

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Richard Schöllner

Textkorrektur
Herbert Aichinger

Auslandskorrespondent
Marc Scherer

Freie Mitarbeiter
Thilo Bayer (tib), Steffen Dralle
(sd), Lars Geiger (lg), André Geller
(ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter
Gunn (pg), Raymond Kook (rk),
Thomas Lorenz (tl), Uwe Schmidt
(us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe
Symanek (usk), Klaus Vill (kv),
Andrea von der Ohe (avo), Stefan
Weiß (sw).

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt,
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,
Hans Strobel, Gisela Tröger

**Konzeption und Gestaltung
der Eigenanzeigen**
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH
Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Titel PC Action
© LucasArts, Bullfrog, Paramount

Abonnement
PC Action mit CD-ROM DM 79,90
Ein Abonnement gilt mindestens
für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder
Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum
Abdruck in den von der Verlagsgruppe her-
ausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr
für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann
nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text
Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge
sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche
Reproduktion oder Nutzung bedarf der
vorherigen, schriftlichen Genehmigung des
Verlags.

Urheberrecht PC Action CD-ROM
Alle auf der PC Action Coverdisk und CD-ROM
veröffentlichten Programme sind urheber-
rechtlich geschützt. Kopieren oder gewerb-
liche Nutzung bedarf der vorherigen, schrift-
lichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag
übernimmt für Fehler, die durch die Benut-
zung der auf CD-ROM enthaltenen Program-
me entstehen, keine Haftung. Die enthalte-
nen Programme stellen keine Entwicklung
des Verlags dar, sondern sind Eigentum an-
derer Hersteller. Die Benutzung und Instal-
lation der Programme geschieht auf eigene
Gefahr.
Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des
Computec Verlags bei.

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg
Telefax: 0911/64 27 86 0
Telefon: 0911/9 68 32 - 0

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 0911/9 68 32-19
Wolfgang Menne 0911/9 68 32-43

Disposition:
Tanja Kaiser 0911/9 68 32-32

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 02 03/3 05 11 - 555
Telefon: 02 03/3 05 11 - 11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers 02 03/3 05 11-554
Thomas Diel 02 03/3 05 11-552

Disposition
Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9,
gültig ab September 1996

**Die PC Action 03/97
erscheint am
19. Februar 1997**

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage III. Quartal 1996 96.046 Exemplare

KANN DAS GUTE...

OHNE DAS BÖSE EXISTIEREN?

In Realms of the Haunting übernehmen Sie die Rolle des jungen Adam Randall. Durch den plötzlichen Tod seines Vaters verschlägt es Adam in das entlegene Dorf Helston, wo die Dinge nicht so sind, wie es auf den ersten Blick scheint. Durch den Inhalt eines seltsamen Paketes, das er von seinem Vater geerbt hat, wird Adam in eine verworrene Geschichte aus Zeit und Raum geworfen. Mehr als 120 Minuten Videosequenzen und 3D-Gameplay mit Hunderten von Schauplätzen, Dämonen, schwarzer Magie, Terror und Wahnsinn erwarten Sie in diesem geheimnisvollen Adventure!

Realms of the Haunting

PC CD-ROM

PC GAMES - 87%

PC ACTION - 86%

PCtotal
SPIEL DES MONATS 01/97
PC TOTAL 87%

FUNSOFT

Gremlin
INTERACTIVE

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

„Endlich! Ich habe
Atlantis gefunden!“



„...eine perfekte Mischung aus Fakt und Fiktion.“

PC Player 1/97 (****)

Eintrag vom 13.12.19

Meine jahrelangen Forschungen haben sich
tatsächlich bestätigt. Auf den Osterinseln
habe ich ein Zeitor entdeckt. Es scheint eine
Art außerirdische Verbindung zwischen verschie-
denen, längst vergangenen Welten zu geben. Das
alte Ägypten, die Kultur der Mayas, Anasazi und
das sagenumwobene Atlantis! Aber ich sitze in
einer Falle, ich komme nicht mehr aus der
Zeitschleuse. Jemand muß mir helfen, sonst

„Hohe Suchtgefahr ... Jedem Fan von
Denksportaufgaben sei dieses Spiel
empfohlen. Und jedem anderen rate
ich dringend, einen Blick zu riskieren.“

PC Power 1/97 (86%)

TIMELAPSE

Ein Grafik-Adventure

GTE Entertainment

Jetzt für PC auf CD-ROM, WIN 3.1 und WIN95

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>